BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1992 6月号 JUNE

平成2年6月16日第三種郵便物認可
SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

480 YEN

1992年6月1日発行
(毎月1回1日発行)
第8巻6号通巻90号

MEGA-CD PRESS

ワンダードック／プリンス オブ ペルシャ
デトネイター・オーガン
魔法の少女シルキーリップ／ダークウィザード
3×3EYES／ゆみみみっくす
ライズ オブ ザ ドラゴン／アイル・ロード

別冊付録

LUNAR THE SILVER STAR

冒険の始まりの地、
ホンメル島を旅だった
アレスたちは!?

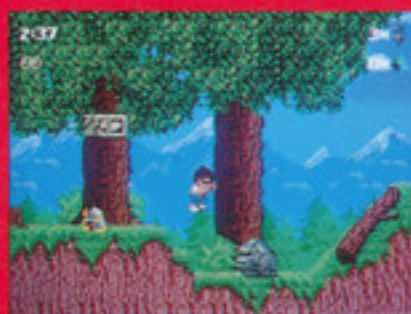
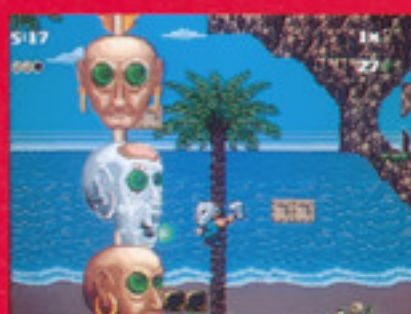
特別企画

シャイニング・フォース攻略本事情
堀井雄二vs高橋宏之SPECIAL対談

サンダーフォースⅣ／中嶋悟F-1 HERO MD
グレイランサー／カメレオンキッド／ロイヤルブラッド
スピードボール2／ツインクルテール

特集

最新海外MD事情

アメリカ、ヨーロッパメガドラ誌ガイド＆GENESISソフトワンポイントチェック!

MEGA CD

知恵熱、出します。

クイズ スクランブル スペシャル新発売。5月下旬発売予定

QUIZ SCRAMBLE

あやまって「転送」されてしまった見知らぬ世界から生還するために、「知力」エネルギーをためなければ。という設定のもとに、動物たちの出題するクイズに挑戦するインテリジェント・ゲーム。なんといってもCD-ROMだから、その大容量をたっぷり活かして、約5千問が詰め込まれています。バリエーションもたっぷり豊富、超難問からレトロ・クイズまで、息つくヒマもないおもしろさ。脳細胞に磨きをかける6,800円(予価)。

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

メガドライブのハイパーアタッチメント
MEGA-CD
49,800円
※メガCDをお使いになるには、メガドライブが必要です。

近未来型マルチAVマシン
WONDERMEGA
①メガドライブカートリッジとMEGA-CDディスクの2種類のゲームが遊べる②CD-Gでカラオケできる③音楽専用CDの本格サウンドが楽しめる④CD-MIDIで楽器の自動演奏もできる
79,800円 新発売

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒140東京都品川区東品川1-31-5 東品川事業所 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

総動画枚数10,000枚、往年

未体験の体感(バーチャル)

サンダーストーム

THUND

WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル6F

の名作メガCDで遂に蘇る
シューティング!

MEGA CD

6月下旬緊急発進!!

ER STORM

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

GAME ARTS

LUNAR

THE SILVER STAR

ルナ —— ザ・シルバースター ——

イラスト/窪岡 俊之

MEGA DRIVE MEGA CD メガ・CD専用

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

なにかが潜む、暗闇の中に
紅く光る瞳、ふいごのような息、噛み合わされる顎、輝く爪
だれかが叫ぶ！　驚愕と悲鳴
そして、空気を切り裂き響きわたる。憎悪に満ちた獣の咆哮と、戦いの雄叫びとが！
行く手をはばむ怪物の一群
勇気ふるい、剣にぎりしめ、進め！　わかき冒険者たち!!

AI　魔法　逃げる
攻撃　道具

AI　魔法　逃げる
攻撃　道具

どうした３人そろって・・・・
秋の練習はひと休みかい？

MEGA-CD専用
近日発売　標準価格7,800円(税込)

GAME ARTS 株式会社ゲーム アーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL.03(3984)1136

MEGA CD

遂に発表！

銀河鉄道999

RIOTが贈る、MEGA-CD用新作ソフト

新ブランドキャンペーン延長のお知らせ

お蔭様で、新ブランドキャンペーンは皆様から大変ご好評を頂き、我々スタッフ一同も嬉しい限りです。さて、いくつかのタイトルにおきまして、マニュアルの記載ミスにより締切日が3月31日となっている場合がありますが、"新ブランドキャンペーンの応募締切は8月31日に統一" と訂正させて頂きます。また一部ソフトの発売日変更により、キャンペーン対象商品は所定のキャンペーンマークが付いたソフトのみとなります。クドイようですが、マニュアルの応募要綱には3月31日となっていますが、8月31日まで！まだ間に合うので、早く集めてバッチリ（死語？）テレカを貰おうぜ。

RIOTオリジナルグッズプレゼント

製品についている応募券を官製葉書に貼って、希望賞品を選んで送るだけ。送り先や応募方法など、詳細は応募券を見てね！

対象製品

PCエンジンスーパーCD-ROM²

「夢幻戦士ヴァリス」「未来少年コナン」

MEGA-CD

「魔法の少女シルキーリップ」「デスブリンガー」
「コズミック・ファンタジーストーリーズ」

〔ファン感謝プレゼント締切日を一部ソフトの発売日変更に伴い延長いたします。締切日は5月31日までとなります。〕

「夢幻戦士ヴァリス」Tシャツ　100名様

「未来少年コナン」カードラジオ　50名様

「魔法の少女シルキーリップ」CDケース 2個組　50名様

「コズミック・ファンタジーストーリーズ」掛時計50名様

聞いているかい！RIOT提供のラジオ番組「アニマチック600秒」

アニメファンもそうでない人も必聴!! 声優の田中真弓さんと伊倉一寿さんの楽しいトーク番組だよ。
JOQR文化放送　ワイド番組：サスケの夜はこんぴんば！
放送時間　月曜日～金曜日　11：10～11：40

ユーザーホットライン　03-5394-5510

どこよりも早くRIOTの新作情報が聞けるぞ。ソフトの発売日変更が、やたらと多くて困っているRIOTファンもこれで安心だ！

RIOT

株式会社日本テレネット 第一開発事業部
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL.(03)5394-6601

シムス株式会社
〒161 東京都新宿区下落合1-6-1 宮村ビル2F PHONE 03-5389-6921代

SIMS

メガドラ、メガーCDにニューパワー注入。シムス自信の3連発、近日発売！

メガーCDでパワーアップ。野望は、さらに激しく燃える!!

時は戦国。天下を虎視眈々と狙う大名達…、君は天下を狙う大名のひとりだ。時満ち、今こそ挙兵の時!!はたして、君は天下統一を成し遂げることが出来るか！アーケードで大人気のカプコンの戦国シミュレーション・クイズゲームが、メガーCD専用バージョンアップ移植で新登場!!

- ●プレイヤーは戦国時代の大名となり、クイズで勝負しながら自国の領地を広げていく。最終的には天下統一が目標。
- ●出題するクイズの問題は約四、〇〇〇問。君の知識に挑戦！
- ●メガーCDで初めて可能になった全問題の音声出力！
- ●アーケードにない新たなイベントもいろいろ。1P、2P共同プレイでさらに白熱!!

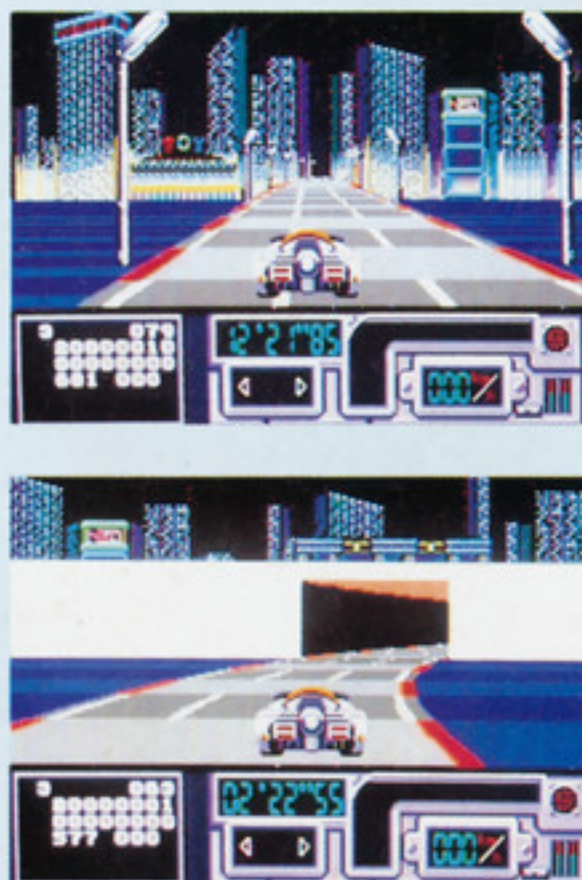
毛利元就
統治国 33国 安芸
武力 5
特殊能力

クイズ 殿様の野望
メガ・CD専用
'92・8月発売予定 価格未定

驚異の新感覚3Dレースゲーム出現!!

時は近未来、
サイバネティックカーで疾駆する若者たち。
ライバルとの壮烈なバトル。仕組まれたトラップをくぐり抜け、
ベストラップを叩き出せ!!

- ●未来都市・ドームシティを舞台としたタイムトライアル・レースゲーム。
- ●MD版アウトライン同様の、スピード感あふれる3D処理。
- ●トンネル、隠し道路、ジャンプ台、落とし穴など、さまざまなトラップ出現による今までになかったスリリングな展開。

Junker's High
ジャンカーズハイ
メガドライブ専用
'92・8月発売予定 価格未定

最終兵器「ランドメイル」をめぐるドラマチックRPG、いよいよ公開迫る！

キャラクターデザインに鏡泰裕（イラストレーター）。
ビジュアルアニメシーンに石井康雄（アニメーター）を起用。
画期的なファンタジーワールドを実現。

シムスの本格オリジナルRPG第1弾
Vay
「ヴァイ～流星の鎧～」
メガ・CD専用
'92・12月発売予定 価格未定

※ゲーム画面は開発中のものです。

MEGA DRIVE　MEGA CD

ゲームで遊び
ゲームを学び
ゲームで稼ぐ

ゲームソフトのスーパークリエイターを養成するバンタン電脳情報学院

◆EVENTS SCHEDULE

日付	時間	イベント	内容
5.24(日)	14:00〜17:00	電脳クリエイターセミナー	ゲームソフト、マルチメディア、CGなど電脳をフルに活躍して行われる、体験セミナー（無料）は参加自由、返信用ハガキにてご予約ください。
6. 7(日)	11:00〜17:00	広島地区学校説明会	バンタン電脳情報学院のコースアドバイザーが広島に参上、皆様の聞きたい事、進路相談にバッチリお応えいたします。
6.14(日)	11:00〜17:00	福岡地区学校説明会	バンタン電脳情報学院のコースアドバイザーが福岡に参上、皆様の聞きたい事、進路相談にバッチリお応えいたします。
6.20(土)	14:00〜17:00	大阪地区電脳クリエイターセミナー	ゲームソフトクリエイターになるには?業界裏話しなど、皆様の知りたいことを知るためのセミナー（無料）は参加自由、返信用ハガキにてご予約ください。
6.21(日)	11:00〜17:00	大阪地区学校説明会	バンタン電脳情報学院のコースアドバイザーが大阪に参上、皆様の聞きたい事、進路相談にバッチリお応えいたします。

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

バンタン電脳情報学院 〒150 渋谷区恵比寿南3-1-8-5B お問い合わせ先 0120-03-4775［フリーダイヤル］

フューチャー・スポーツだ。そしてこの7月、②あの香山リカ先生が監修するコミカル戦略シミュレーション「ダイナブラザーズ」が自信を持って登場。さ、さらに、③セガ体感シューティング・シリーズを集大成して帰ってきた「アフターバーナーⅢ」も登場だ。リアルなコックピットで、緊迫感あふれるドッグファイトを存分に楽しめる。で、その後も、CRIから続々登場予定だが、広告では このぐらいにしないと、キミはホントにビョーキになってしまう。と、制作スタッフは今から真剣に心配している。乞う、ご期待

③8月新発売予定!(アフターバーナーⅢ)

©SEGA 1991
REPROGRAMMED BY CRI 1992

AFTER BURNER III

メガ・CD専用

※写真はFM-TOWNS版です。

FM-TOWNS版も予定。

②7月新発売予定!(香山リカ先生監修)

ダイナブラザーズ

©CRI
CSK

好評発売中!(ギャラクシーフォースⅡ) 価格:8,400円(税別)

GALAXY FORCE II

CRI 株式会社CSK総合研究所
〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 TEL.0423(75)1345 FAX.0423(75)0095
●詳しいお問合せはアミューズメント事業部営業部までどうぞ。

MEGA-CD　MEGA DRIVE

ド徹夜に、ドップリだ。

と、いうぐらいに買ったら最後、朝まで眠れなくなるソフトが、あのCRIから新登場。まず6月には、❶海外名作シリーズの第1弾、「スピードボール2」が新発売。アメリカン・フットボールの激しさに、バスケット・ボールのテクニック、さらにホッケーの戦略を取り込んだ

①6月新発売予定!(スピードボール2) 価格:6,800円(税別)

アルナス、
お前の後ろに立つ影は
何者だ!!

ゲーム界期待のニューマシン、あのメガドライブCD-ROM"MEGA-CD(メガシーディ)"(セガ社)で登場!

デトネイター・オーガン

MEGA DRIVE　MEGA CD　**メガ・CD専用**

この商品は、株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

合身(リンク)せよ時空を越えて

SLIME WORLD

MEGA DRIVE

この商品は株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

It's Melt, or be Melted!
溶かすか、溶かされるか！

Adventure Game

EPYX

あなたは勇敢な銀河探険家です。気味の悪い生物がいっぱいの惑星ほど好きなものはないのです。
いま、まさに好奇心に胸おどらせて足を踏み入れる世界は……!?

全米が絶賛した「スライムワールド」 **好評発売中**

"Micro World——Bringing the world's greatest games to Japan"

いま、伝説の嵐が吹き荒れる！
A storm of legendary force is brewing

ACTION GAME
全米ヒットの「ストームロード」
好評発売中

STORMLORD

戦略的なゲームプレイ。A Riveting Game of Strategy
世界を感じるモダンなグラフィックス。Dazzling Graphics
すさまじい音響効果。Awesome Sound Effects

MEGA DRIVE

この商品は株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

MICRO WORLD

マイクロワールド 〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

visual
conversation

メガ・CD専用

MEGA CD

DAPS
DATAWEST ACTIVE PICTURE SYSTEM

ジャンルを超えた新ジャンル

近日発表!!

MERRYGOROUND

THE 4TH UNIT SERIES.

タイトル：MERRYGOROUND THE 4TH UNIT SERIES
メリーゴーランド　第4のユニットシリーズ
ジャンル：VCS※注1
メディア：CD-ROM
対応機種：MEGA-CD
主要機能：DAPS(DATAWEST ACTIVE PICTURE SYSTEM)※注2
DAPS-REPLAY※注3
総動画枚数：約2,500枚

※注1：VCS
Visual Conversation Software（ビジュアル カンバセーション ソフトウェア）の略。「映像と対話できるソフト」という意味。

※注2：DAPS
Datawest Active Picture System（データウエスト アクティブ ピクチャー システム）の略。「ダップス」と読む。データウエストが開発した、ビデオのようなアニメーション（動画）とセリフ（PCM）、効果音（PCM）、BGM（内蔵音源）を、CD-ROMの容量が許す限り、連続的に再生できるシステム。

※注3：DAPS-REPLAY
最後までプレイが終わった後、途中のコマンド入力なしにオープニングからエンディングまでを一気に見る事の出来る機能。今回のメリーゴーランドをDAPSリプレイで見た場合、総再生時間は約45分。

DATA WEST　〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号
(データウエストビル)　TEL.(06)968-1236
データウエスト株式会社

KOEI

FAMICOM FAMILY

MEGA DRIVE

①ギルド
ここでアイテムが売買できる。
望遠鏡や六分儀、お守りや武器など、
手に入れると航海が楽になるものばかり!

②酒場
船乗り達の情報交換の場。
酒場女となじみになれば色々な情報が。
そのほかにも仲間や水夫を集めたり、
トランプでギャンブルだってできるのだ。

③交易所
旅にはお金は欠かせない。
ここで交易品を売り買いして資金づくり。
コショウやナツメグ砂糖など
各地の特産品でひともうけだ!

④王宮
ゲームのはじめは門番が通してくれないが、
やがて王様と面会できるようになる。
こっそり王女様に会えるのもここ。

⑤宿屋
主人公や仲間、艦隊などさまざまな情報はここで見ることができる。
泊ってぐっすり眠れば、また新しい一日が始まるぞ。

RPGとSLGの面白さをミックスした
「リコエイションゲーム」第2弾は
わくわくドキドキの海洋冒険大ロマン!
旅立つ少年の行方に待つのは
大海賊に宝の山、そして未知の大陸――
楽しさいっぱいのぜいたくゲーム、ついにメガドライブ版で登場!!

きっちゃうぞう!

好評発売中

リコエイションゲーム

大航海時代

メガドライブ版:11,800円

- ファミコン・パソコン各機種:9,800円~11,800円
  withサウンドウェア(CD付):12,200円~14,200円
- ガイドブック:910円(税込)
- ハンドブック:1,860円(税込)
- CD:KECH-1002:3,000円(税込)

信長の野望 武将風雲録

- メガドライブ版:11,800円
  withサウンドウェア(CD付):14,200円
- TVゲーム/パソコン各機種:9,800円~11,800円
  withサウンドウェア(CD付):12,200円~14,200円
- ハンドブック:1,860円(税込)
- スーパーガイドブック上・下巻:各980円
- サウンドウェア CD:KECH-1007:3,000円(税込)
- 信長の野望・武将風雲録にもっと強くなるビデオ:4,980円(税込)

三國志II

- メガドライブ版:14,800円
  withサウンドウェア(CD付):17,200円
- TVゲーム/パソコン各機種:14,800円~16,800円
  withサウンドウェア(CD付):17,200円
- ハンドブック:1,860円(税込)
- ガイドブック:910円(税込) ●スーパーガイドブック:980円(税込)
- サウンドウェア CD:H29E-20009:2,987円(税込)
  CT::26CE-1009:2,678円(税込)
- 三國志IIにもっと強くなるビデオ:4,980円(税込)

メガドライブ版
ロイヤルブラッド
ROYAL BLOOD
6月発売予定

■お求めは全国の玩具店、パソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。
なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)
■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。045-561-1100(パソコン専用)・045・561-8000(ファミコン専用)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■価格には消費税は含まれておりません。
■ファミリーコンピュータ・ファミコン・スーパーファミコンは任天堂の商標です。/〈メガドライブ版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが
SEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

MEGA CD

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです

Victor

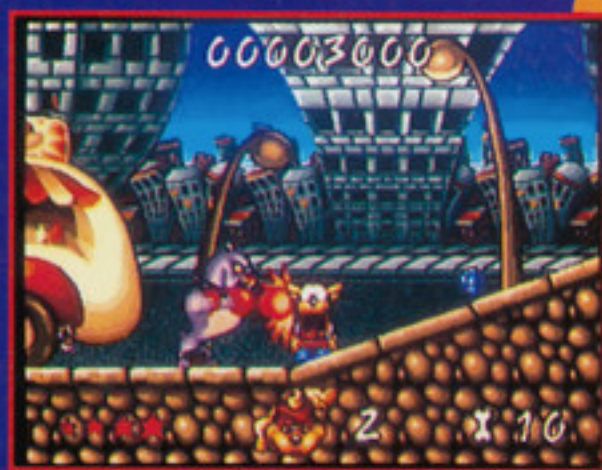
地球の平和は僕が守る。

イギリスの片田舎。
ある日、ビリー少年は
空から落ちてきた
不思議な犬と出会う。
一見普通の犬と
変わらないこの犬は
実は、宇宙の平和を
守るスーパーヒーロー
ワンダードッグだったのだ。

6月
発売予定
価格未定

日本ビクターから発売になったCD-ROM内蔵
一体型マルチアミューズメントプレイヤー
WONDERMEGAの
マスコットキャラクター「ワンダードッグ」が
主人公で大活躍。

•

オープニングやエンディングの楽しいアニメは
もちろん、背景の多重スクロールや
大仕掛のトリックなど「MEGA-CD」の
機能をフルに活かしたグラフィック。

歩く、走る、跳ぶ、穴を掘る、空を飛ぶなど
多彩な動きとコミカルなキャラクター。

•

小さく可愛いキャラクターから画面一杯の
「デカキャラ」まで数100種の敵キャラ。

•

スリル満載の横スクロール型の
アクションゲームで「MEGA-CD」の
新しい魅力を満喫下さい。

00001000

Z　x01

00003000

Z　x10

00003110

Z　x01

00007085

Z　x10

WONDER DOG
ワンダードッグ

発売元：ビクター音楽産業株式会社　〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

CONTENTS

別冊付録
LUNAR
THE SILVER STAR

冒険の始まりの地、ホンメル島を旅だったアレスたちは!?

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 縁

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月は新作ラッシュのせいもあって、上位10位がほとんど新作で占められる結果となった。やっぱり市場に新作がドンドン出てると嬉しいもの。そろそろCDのソフトも多くなってきてるから、熾烈な上位争いを見せてほしいよね。

1位 NEW SOFT シャイニング・フォース

5995 POINTS

クライマックスのシャイニングシリーズ第2弾がダントツのポイントで1位に。キャラの個性が光るから超ハマることうけあいだぞ。

セガ／'92・3・20発売／8,700円／RPG／12M、B・3

2位 NEW SOFT コズミック・ファンタジー Stories

464 POINTS

あのPCエンジンの人気作2本がいっぺんに遊べるお買得ソフトだ。ビジュアルシーンの見せ方はMEGA-COソフト屈指のデキだ。

RIOT日本テレネット／'92・3・27発売／7,800円／RPG／CD

3位 NEW SOFT ターボアウトラン

305 POINTS

家庭用機に初めて移植された人気体感レースゲームが3位を確保。前作の半分の容量だけど、スピード感とお手軽さはなかなか。

セガ／'92・3・27発売／6,000円／RAC／4M

4位 NEW SOFT サンダープロレスリング列伝

ヒューマン十八番のプロレスだけに人気上々。ファンは買い？

ヒューマン／'92・3・27
7, 400円／SPT／4M
244 POINTS

5位 NEW SOFT クルードバスター

アメリカンに豪快なブン投げアクションがイカス。2Pもグー。

データイースト／'92・2・28
7,800円／ACT／8M
186 POINTS

6位 NEW SOFT ピットファイター

実写取り込みキャラの肉体格闘にクギヅケ。名コピーも健在。

テンゲン／'92・3・27
7, 800円／ACT／8M
145 POINTS

7位 前回7位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

あのスピード感はやっぱり最高。飽きたといわずたまにはどう？

セガ／'91・7・26
6,000円／ACT／4M
135 POINTS

8位 NEW SOFT バトルマニア

ビック東海初作のギャグ満載シューティング。B級ノリは最高。

ビック東海／'92・3・6
6,800 円／SHT／4M
134 POINTS

9位 NEW SOFT シャドー・オブ・ザ・ビースト

美麗グラフィックが自慢の野獣アクション。でもちとムズイ？

セガ／'92・3・27
8,800円／ACT／8M
123 POINTS

10位 NEW SOFT トージャム＆アール

とにかく変なノリの超カルトゲーム。BGMは一聴の価値あり。

セガ／'92・3・13
6,800円／ACT／8M
120 POINTS

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO! GO! G.G.! GO! GO! G.G.!

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

ひと頃の元気のなさはどこ吹く風で、最近は新作タイトルがコンスタントに出てるゲームギア。でもホントは量より質が問題かな？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ／'91年12月28日発売／3,800円／ACT	312
2	-	ファンタシースターアドベンチャー セガ／'92年3月13日発売／3,800円／ADV	140
3	-	モンスターワールドII セガ／'92年3月27日発売／3,800円／ACT	84
4	-	エイリアンシンドローム シムス／'92年3月19日発売／4,500円／ACT	46
5	-	バスターボール リバーヒルソフト／'92年3月20日発売／3,800円／SPT	36

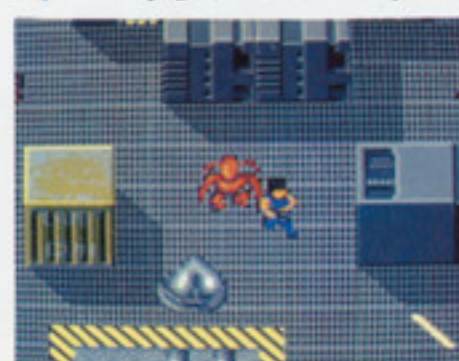
※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は3月1日～3月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ

2 ファンタシースターアドベンチャー

あのPSの世界が舞台なのは嬉しいけど、シリーズのキャラが出ないのは残念かな。

3 モンスターワールドII

完成度の高さは保証つき。ファン以外でもイケルぞ。

4 エイリアンシンドローム

なつかしのゲームがGGにリメイク。ボスも迫力。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

MEGA-CDが発売されてはや半年。最近は各社が移植ゲームに本格着手しはじめてきた感じがするね。今月はファンにうれしい移植が2本決定したけど、もう半年すればもっとスゴイ移植がでるかもよ。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターII カプコン／VG	124
2	2	ロードス島戦記 ハミングバード／パソコン	55
3	3	プリンセスメーカー ガイナックス／パソコン	44
4	5	コットン セガ／VG	28
5	4	キャプテンコマンドー カプコン／VG	27
6	10	シムシティ イマジニア／パソコン他	25
7	7	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	24
8	8	サイレントメビウス ガイナックス／パソコン	23
9	13	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	18
10	11	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	17
11	20	スターブレード ナムコ／VG	16
12	12	天地を喰らう カプコン／VG他	15
13	9	Ysシリーズ ファルコム／パソコン他	14
14	17	ブランディッシュ ファルコム／パソコン他	13
15	15	ナイトストライカー タイトー／VG	12
16	14	ラッドモビール セガ／VG	11
17	6	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	10
18	-	ウルフファング データイースト／VG	9
19	-	アラビアンファイト セガ／VG	8
20	16	ゼクセクス コナミ／VG	7

※このポイントは4月号の読者アンケートハガキをもとに「BE・メガ」編集部で算出したものです。

祝 サンダーストーム

昔のファンは感涙もののアニメシューティングが登場。レーザーディスクにどこまで迫れるか。

祝 アークスI・II・III

あのアークスシリーズが、なんと3作品一度に楽しめる。MEGA-CDの面目躍如だね！

祝 G-L.O.C

なんとあのG-L.O.Cがカセットで移植される！ セガの技術の底力を見せてほしいね。

※「アークス」の写真はパソコン版です。
※「G-L.O.C」の写真はアーケード版です。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

世間じゃクレーンゲームが大流行だけど、新たな「ストII」もゲーマーの話題の的みたいだね。今回は新作ラッシュを前にランキングも静かかな。

4 スティールガンナーII

スティールガンナーの続編がハデな画面演出で活躍中。近未来の舞台で燃えるぜ。

NEW FACE!

5 64番街

2人同時プレイ可能のストリートアクションだ。必殺技もなかなか爽快だぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	2	ストリートファイターII	カプコン
2	1	F1エキゾーストノート	セガ
3	4	ターミネーター2	ミッドウェイ
4	-	スティールガンナーII	ナムコ
5	-	64番街	ジャレコ

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム|0|・パイ・ロサ

USER DATA
待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

今月は「THUNDER FORCE Ⅳ」などの新作が入ってきてランキングにやや変動が見られるけど、最近誌面の紹介ができなかった「モナコⅡ」や「スプラッターハウス2」がランクを落としているのは気になるところ。来月はずっと1位にいた「LUNAR」が発売されるから、次の目玉作品もそろそろほしいよね。はたして次号はどうなっているかな?

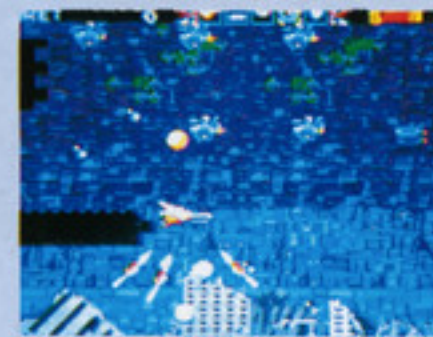
つりに来月発売されるMEGA-CD期待の1本!!

1位 (前回1位) LUNER THE SILVER STAR
ゲームアーツ/6月12日発売予定/7,800円/RPG/CD

185 POINTS

MEGA-CD発売時から期待されていた「LUNAR」はついに来月リリース。シナリオも しっかりして て初心者も 安心できるぞ。

メガドラシューティングNo.1を目指し急発進!

2位 (前回—) THUNDER FORCE Ⅳ
テクノソフト/7月下旬発売予定/価格未定/8M

52 POINTS

メガドラソフトの歴史を作ってきた人気シリーズの最新作だけあって、いきなり2位をキープだ。最高のデキとなるか?

最高のキャラクターRPGとなるか?

3位 (前回3位) 聖魔伝説「3×3EYES」
セガ/10月発売予定/価格未定/RPG/CD

48 POINTS

新しい画面も公開されず目新しい情報も入ってこなくてもずっとこの位置にいるのは立派。おもちゃショーでは見れる?

今度の舞台はパラレル戦国ワールドだ!

4位 (前回5位) 電忍アレスタ
コンパイル/8月下旬発売予定/価格未定/SHT/CD

32 POINTS

今回のアレスタは戦国時代をベースにしてるので、ストーリー性も深いものがあるぞ。バリバリ撃つ爽快感(そうかい)も健在だぞ。

この夏超熱くなるF-1ゲームの決定版!

5位 (前回2位) アイルトンセナズ スーパーモナコGPⅡ
セガ/7月17日発売予定/7,800円/RAC/8M、B・B

26 POINTS

諸般の事情で画面が見せられないのは残念だが、ゲームのほうは前作ぽい構成で完成してるぞ!来月の特集に期待すべし。

7位 修羅の門

原作マンガのノリでゲームができる新ジャンルだぞ。

17位 アフターバーナーⅢ

あの名作がCDで蘇える!デモも超カッコイイぞぉ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	14	アルスラーン戦記	ヒューマン/今夏予定	22
7	7	修羅の門	セガ/8月予定	19
8	4	スプラッターハウスPART 2	ナムコ/発売日未定	18
9	15	ザ・スーパー忍2	セガ/発売日未定	16
10	19	中嶋悟F-1 HERO MD	バリエ/5月15日	15
11	12	ダークウィザード〜蘇りし闇の魔導士〜	セガ/7月予定	14
12	8	ライズ オブ ザ ドラゴン	セガ/8月予定	12
13	9	ゆみみみっくす	ゲームアーツ/発売日未定	11
14	10	プロ野球'92(仮)	セガ/9月予定	10
15	—	BURAI 八玉の勇士	セガ/9月10日	9
16	—	スラップファイトMD	東亜プラン/発売日未定	8
17	6	アフターバーナーⅢ	CSK総研/8月予定	6
18	18	シムアース	セガ/12月予定	5
19	—	レミングス	サン電子/発売日未定	4
20	13	テトネイター・オーガン	ホット・ビィ/5月下旬	3

※このポイントは4月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

ソフトメーカー伝言板

セガ・エンタープライゼス

今月は、29日にメガドラで「カメレオンキッド」、同日MEGA-CDは「クイズスクランブルスペシャル」。ゲームギアでは2日に「超プロ野球」、22日「ひょっこりひょうたん島」、「ジョー・モンタナフットボール」を発売します。行楽シーズンを迎えて〝旅のお供にゲームギア〟をお忘れなく！

バリエ

ウイリアムズの強さばかりが目立つ最近のＦ１グランプリ、みなさんいかがお過ごしですか？　中嶋の姿が見られなくなって物足りなさを感じている人もいるのではないでしょうか？　そんな人におススメなのがコレ！　「中嶋悟Ｆ１　ＨＥＲＯ　ＭＤ」。これを買えばいつでも君の部屋で中嶋悟の雄姿を見ることができるゾ！（高岡早紀も好きな担当より）

RIOT日本テレネット

恒例となったオワビコーナーです（ちょっと悲しい…）。「魔法の少女シルキーリップ」の発売日が、またまた５月に延びてしまいました。ごめんなさい。何日か知りたい人は03（5394）5510までお電話してください。ＲＩＯＴの最新情報が聞けます。「銀河鉄道９９９」に関することも聞くことができるかも？　茶々丸も聞いてくれよん。（たかを）

マイクロネット

発売が遅れて皆さんをヤキモキさせていた「シーザーの野望II」ですが、やっと発売となります。自慢したくてしょうがなかった可変ウインドウシステムや、戦闘画面、とにかく、とにかく皆さんに見てもらいたいものだらけです！　一度ジックリ「シーザーII」をプレイしてください。きっと面白さを味わってもらえると思いますよ。（ＰＢ）

ホット・ビィ

未来都市City No.５で平和な毎日を過ごしている17歳の少年、真道トモル。異星生命体イバリューダーの突然の地球侵攻とともに、トモルのもとへと迫る魔の手があった。絶体絶命と思われたその時、トモルの危機を救うべく手を差しのべてきた謎の影がいた……。MEGA-CD第１弾ソフト「デトネイター・オーガン」に御期待ください！

ゲームアーツ

MEGA-CD用ソフト、期待の新作「LUNAR」に登場する一見仔猫のような「ナル」君が、かわいいぬいぐるみになって６月７日のおもちゃショーにきます。ゲームアーツコーナーのＵＦＯキャッチャーで君もトライしてください。他、「ゆみみみっくす」をはじめ、新作情報も公開します。必見！　おもちゃショーへのご来場、お待ちしております。

ウルフチーム

春！　というよりも、初夏！って感じの今日この頃。こももは、こんな季節に海を見るのが大好きなんです。地元の高校生のカップルやウィンドサーファーをボーッと眺めていると、時間が止まっているような不思議な感じがするのは気のせいかな？　さて「アイル・ロード」ですが、もう少しで発売です。MEGA-CD新作は「サンダーストーム」よ。（こもも）

CSK総研

「アフターバーナーIII」の人気は相変わらずスゴイ！　４月20日現在の開発率は65％。このあいだ、大阪であるデモ版のゲーム大会があったが、黒山の人だかり。根強い人気に改めて目をみはる。６月「スピードボール２」、７月「ダイナブラザーズ」と力作ぞろいが続々発売予定。前者は未来アクションスポーツ、後者は恐竜コミカルシミュレーションです。

ビクター音産

みんなはもうワンダーメガに触れたかな？　拙者が個人的に気に入っているのは、こいつのボイスキャンセラー機能でござる。これを使えば、絶対カラオケ用ソフトなんかにはないヘビメタやパンクでカラオケができるのじゃ。ところでゲームのほうは「ワンダードッグ」と「プリンス・オブ・ペルシャ」の開発も進んでいるから、期待していてくだされ。

講談社総研

みなさ～ん！　元気してますかぁ？　「魔天の創滅」の発売が９月に延びてしまったよ～。ゴメンナサイ！　今、完成に向けてパタパタやってます。この作品、戦闘でオートを選ぶとＡＩ機能が代わりに戦ってくれるんだけど、これがまた賢いんだよネ。それと各キャラクターの一撃で決まる必殺技もあるから、楽しみに待っててね!!（あっきり）

シュールド・ウェーブ

皆さん、ごぶさたしてます。シュールド・ウェーブです。新作の話しもなかなかできなくてすいませんでした。ここで秘密の話を！　みんな女の子好きですよね、僕らももちろん大好きです。今、うちの開発スタッフが大乗りで企画しているソフトがありまして、夏といえば!?……。女の子。女の子といえば!?…。…。なんでしょうね？（ホッタ）

KANEKO

現在KANEKOで開発中のMD、ＳＦＣ対応ソフト「パワーアスリート」はかなり進行しているよ。このソフトのキャラクターの一部は一般から募集したものを使っているんだ。この他いろんなイベントを考えているからよろしく。なお今回の受賞者は次のとおりだよ。神奈川県・納谷さん。埼玉県・庄司さん、山口県・桑野さん、埼玉県・岡野さん、他多数。

サン電子

読者の皆さんお元気ですか。このコーナーにコメントするのも久しぶりなので、なんだかあがっちゃいますね。こっそり名前だけ出てるって感じの「レミングス」ですが、完成はしているもののまだ発売日と価格が決まってません。社内的な事情で、発売日が決定するまでは情報提供は控えさせていただいています。もうちょっと待っててね！（山本）

ヒューマン

あの田中芳樹原作のベストセラー「アルスラーン戦記」がついにゲーム化されます。原作の第１部、第７巻までを見事に再現。MEGA-CDならではのハイクオリティなアニメーションとサウンドで、今年一番の期待作となること間違いなし！　現在、スタッフが夜も寝ずに（ウソ）開発中です。発売までもう少し待っててね。（茶々丸）

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのＰＲや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうためのページです。うちにも言わせろ！というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『ＢＥ・メガ』編集部まで言ってきてくださいね。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売日	価格	データ
中嶋悟F1 HERO MD	5月15日	7,800円	バリエ／RAC／8M
シーザーの野望II	5月28日	8,800円	マイクロネット／SLG／8M+B・B
カメレオンキッド	5月29日	6,800円	セガ／ACT／8M
クイズスクランブルスペシャル	5月29日	6,800円	セガ／QIZ／CD
アイル・ロード	5月29日	7,800円	ウルフチーム／RPG／CD
魔法の少女シルキーリップ	5月下旬	7,400円	RIOT日本テレネット／RPG／CD
デトネイター・オーガン	5月下旬	7,800円	ホット・ビィ／ADV／CD
グランドスラム	6月5日	6,800円	日本テレネット／SPT／4M
LUNAR THE SILVER STAR	6月12日	7,800円	ゲームアーツ／RPG／CD
TOP PRO GOLF	6月12日	8,800円	ソフトビジョン／SPT／8M
スピードボール2	6月19日	6,800円	CSK総研／SPT／4M
ロイヤルブラッド	6月25日	9,800円	光栄／SLG／8M+B・B
闘技王 キング・コロッサス	6月26日	5,800円	セガ／RPG／8M+B・B
ペーパーボーイ	6月26日	6,800円	テンゲン／ACT／4M
ワンダードッグ	6月下旬	未定	ビクター音産／ACT／CD
サンダーストーム（仮）	6月予定	未定	ウルフチーム／SHT／CD
ランパート	6～8月	6,800円	テンゲン／SLG／4M
炎の闘球児 ドッジ弾平	7月10日	未定	セガ／SPT／4M
デビッドロビンソンバスケットボール	7月14日	4,800円	セガ／SPT／4M
キングサーモン	7月17日	6,800円	ホット・ビィ／SLG／4M
アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	7月17日	7,800円	セガ／RAC／8M+B・B
ひょっこりひょうたん島	7月24日	4,800円	セガ／TAB／4M
ダイナブラザーズ	7月24日	8,800円	CSK総研／SLG／8M
ツインクルテール	7月26日	7,800円	WAS／SHT／8M
グレイランサー	7月上旬	8,300円	メサイヤ／SHT／8M
熱血高校ドッヂボール部サッカー編	7月上旬	未定	パルソフト／SPT／4M
プリンス・オブ・ペルシャ	7月下旬	未定	ビクター音産／ACT／CD
THUNDER FORCEIV	7月下旬	未定	テクノソフト／SHT／8M
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	7月予定	未定	セガ／RPG／CD
ゼノン2	8月5日	9,800円	ピーシーエム・コンプリート／SHT
電忍アレスタ	8月下旬	未定	コンパイル／SHT／CD
ライズ オブ ザ ドラゴン	8月予定	6,800円	セガ／ADV／CD
アフターバーナーIII	8月予定	8,400円	CSK総研／SHT／CD
Junker's High	8月予定	未定	シムス／RAC／8M+B・B
カプコンのクイズ殿様の野望	8月予定	未定	シムス／QIZ／CD
修羅の門	8月予定	未定	セガ／SLG／8M
ココロン2（仮）	8月予定	未定	シュールド・ウェーブ／ACT／CD
アルスラーン戦記	今夏予定	未定	ヒューマン／RPG／CD
メリーゴーランド	今夏予定	未定	データウエスト／VCS／CD
BURAI八玉の勇士	9月10日	未定	セガ／RPG／CD
魔天の創滅	9月予定	8,700円	講談社総研／RPG／8M+B・B
ヴィクセン357	9月予定	未定	メサイヤ／SLG／8M+B・B
プロ野球'92（仮）	9月予定	未定	セガ／SPT／CD
沈黙の艦隊	9月予定	未定	セガ／SLG
天空烈伝武蔵	10月上旬	未定	KANEKO／ACT／4M
聖魔伝説「3×3EYES」	10月予定	未定	セガ／RPG／CD
シムアース	10月予定	未定	セガ／SLG／CD
笑ゥせぇるすまん	10月予定	未定	セガ／ADV／CD
ウイングコマンダー	10月予定	未定	セガ／SLG／CD
スティールタロンズ	10～12月	未定	テンゲン／SHT
ロードライアット	10～12月	未定	テンゲン／RAC
テラフォーミング	今秋予定	未定	パック・イン・ビデオ／SHT／CD
サイボーグ009	今秋予定	未定	RIOT日本テレネット／ACT／CD
パワーアスリート	11月下旬	未定	KANEKO／ACT／8M
マジンサーガ	11月予定	未定	セガ／ACT
ゴールデンアックス III	11月予定	未定	セガ／ACT
G・L・O・C.	11月予定	未定	セガ／SHT
アークスI・II・III	11月予定	未定	ウルフチーム／RPG／CD
GODS	12月4日	9,800円	ピーシーエム・コンプリート／PUZ／8M+B・B
騎士伝説	12月予定	未定	講談社総研／RPG／8M+B・B
Vay～流星の鎧	12月予定	未定	シムス／RPG／CD
スウィッチ	12月予定	未定	セガ／CD
天舞メガCDスペシャル	12月予定	未定	ウルフチーム／SLG／CD
ノスタルジアII	12月予定	未定	シュールド・ウェーブ／ADV／CD
銀河鉄道999	12月予定	未定	RIOT日本テレネット／RPG／CD
ラングリッサー2（仮）	93年	未定	メサイヤ／SLG
ゆみみみっくす	未定	未定	ゲームアーツ／ADV／CD
チェルノブ	未定	未定	データイースト／ACT／8M
サイドポケット	未定	未定	データイースト／SPT／8M
ぎゅわんぶらあ自己中心派（仮）	未定	未定	ゲームアーツ／TAB／CD
スーパーシルフィード（仮）	未定	未定	ゲームアーツ／SHT／CD
バトルスマッシュ	未定	未定	KANEKO／SPT／4M
封神演義	未定	未定	ビクター音産／RPG／CD
スプラッターハウスPART2	未定	未定	ナムコ／ACT／8M
忍者外伝	未定	未定	セガ／ACT／4M
ザ・スーパー忍2	未定	未定	セガ／ACT
レミングス	未定	未定	サン電子／PUZ／8M
スラップファイトMD	未定	未定	東亜プラン／SHT／8M
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／RAC／CD
F-1コンストラクターズ（仮）	未定	未定	セガ／SLG
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー／ACT
新・覇邪の封印	未定	未定	工画堂スタジオ／RPG／CD
シュヴァルツシルト	未定	未定	工画堂スタジオ／SLG／CD
ワールドラリー（仮）	未定	未定	ビスコ／RAC／CD
Cal.50（キャリバーフィフティ）	未定	8,300円	ビスコ／SHT／8M

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
ひょっこりひょうたん島	5月22日	3,500円	セガ／ACT／1M
ジョー・モンタナフットボール	5月22日	3,800円	セガ／SPT／2M
エアリアルアサルト	6月5日	3,500円	セガ／SHT／1M
ぎゅわんぶらあ自己中心派	6月12日	3,800円	セガ／TAB／2M
シャダムクルセイダー～遥かなる王国	7月17日	未定	セガ／RPG／2M+B・B
ファンタシースター外伝	8月予定	未定	セガ／RPG／2M+B・B
アイルトンセナ スーパーモナコGPII	8月予定	未定	セガ／RAC／2M
バットマンリターンズ	8月予定	未定	セガ／ACT
炎の闘球児 ドッジ弾平	8月予定	未定	セガ／SPT
ベアナックル	11月予定	未定	セガ／ACT
The GG忍2	12月予定	未定	セガ／ACT
GPライダー	未定	未定	セガ／RAC
フロッガー	未定	未定	セガ／ACT／1M
テニス（仮）	未定	未定	セガ／SPT
エイリアンストーム	未定	未定	セガ／ACT
ボナンザブラザーズ	未定	未定	セガ／ACT
アレックスキッド（仮）	未定	未定	セガ／ACT
パズルX（仮）	未定	未定	セガ／PUZ
ミステリー（仮）	未定	未定	セガ／ADV

BE・メガ編集部チェッーク!!

今月は6月に開催されるおもちゃショーを前にスケジュール表のほうにも各社の新作、話題作がドッと入ってきているね。それぞれのゲームについては各コーナーでふれてはいるけど、まだまだ発表されてない大きな隠し玉や新規参入もあるみたいだから、年内にかけてのメガドラにはもっともっと期待しててもいいはずだぞ（ホントに）。

ま、いま出ている話でもメサイヤの「ラングリッサー2」の発表とともに前作の7月再販なんていう嬉しい話も入ってきているから、買いたい人は要チェックだね。来月以降はMEGA－CDの新タイトルも続出しそうだから、続報を待つべし。

ACT：アクション／SHT：シューティング／RPG：ロールプレイング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
ARPG：アクションロールプレイング／VCS：ビジュアルカンバセーションソフトウェア／PIN：ピンボール／ETC：その他／B・B：バッテリーバックアップつき

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL
FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

お買い得一本勝負

BEメガドッグレース

今月から本誌の表紙も一新し、気分も新たなドッグレースだけど、今後もみんなのソフト購入の役にたつために率直なレビューを続けていくぞ。
ゴールデンウィークも終わって、これからはいい季節になってくるからみんなもゲームと勉強に励もうな。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
B・I…(例)バックアップI個

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠 5月15日発売 中嶋悟F-1 HERO MD

バリエ/7,800円/RAC/8M

前作同様中嶋悟の監修で送るＦ１ゲームが今度は３Ｄタイプになって登場。最新のコースを採用したほか、４つのおまけコースもある。

平均オッズ 6.5

2枠 5月29日発売 カメレオンキッド

セガ/6,800円/ACT/8M

９つの顔をもつカメレオンキッドが活躍するジェネシスゲームの移植。場面にあった形態に変身し、ワイルド・サイドの謎を暴くのだ。

平均オッズ 7.0

青山ようこ

まだこの時期だとプロ野球の順位があまりはっきりしてなくてオモシロイですよね。あっ、ちなみに私はヤクルトと日本ハムのファンです。ヤクルトは今年は結構いけそうだけど、ハムもせめてＡクラス入りしてほしいなー、無理かなあー。

中嶋悟F-1 HERO MD：ハンドルを握って運転しているというより、後部座席くらいから遠隔操作しているような気分。そういう感覚に慣れないと、操作はムズイ！　タコメーターも一瞬で上がるからギアチェンジの醍醐味はあんまり味わえないかも。ただ中嶋さんを拝見できるのはウレシイ！ 7

カメレオンキッド：ゲームの内容は敵を倒しながら、アイテムを取ってパワーアップして進んでいく「マリオ」とか「ソニック」みたいな感じじなんだけど、グラフィックはそんなカワイイもんじゃないの（笑）。とくに変身は笑えます。それほど難しくないんで、好みの人は堪能してみては？ 8

ＯＬＩ－Ｘ光治

先月の808に続き、今度はクアドロフォニアというラップバンド(?)のライブに行った。そして6月には、「ゼノン２」の曲も作った、ボムザベイスが来日するんだって。7月にはTHE ORBが来るというウワサだし、当分ワクワクが続きそうだあ。

中嶋悟F-1 HERO MD：あの中嶋悟が、毎回全コースの解説をしてくれるのがウリ。しかしせっかくのアドバイスも、文字が見にくくて悲しい。ゲーム自体も、動きが粗い感じがして、あまり本格的ではないような気がするが……。例のごとく中嶋のアドバイスがアテにならないのも困るっス。 6

カメレオンキッド：海外ゲームらしく、ヘンな仕上がりになっている。音楽やキャラクターも個性的なのだが、ゲーム自体は意外としっかりしてたりする。各キャラクターの特徴や仕掛けなどが、ちゃんと考えられてるのもいい。操作は簡単なので、海外ものファン以外にもオススメできる。 7

超人バロムーI

ありゃー、今月は表紙のデザインが一新したというのに、また変身できなかったぜ。う～む、日柄もいいからもっと大暴れしたいのに、これじゃあウサが晴らせないぜ。ゲームもいまいち元気がないからストレス解消できないしなぁ。ちえ。

中嶋悟F-1 HERO MD：「モナコ」と「ファステスト・ワン」の中間にあるような作品。ハンドリングは悪くはないが、一般向けというわけでもない。かといってマニアックでもないし。取り込み画像とかきれいだけど、看板の当りはミョーに変。BGMとか効果音もどうも迫力不足って感じ。（猛） 6

カメレオンキッド：変身後のそれぞれの性能(?)に個性とユーモアがあって、なかなか楽しい。とくに戦車とハエになったときのアクションが笑えて、思わず面クリアそっちのけで動きまわってしまった。海外ゲームによくあるアクの強さもないし、余裕があれば要チェックかも。（健） 7

ジャムおじさん

わが家のゴールデンウィークは、子供といっしょに「シャイニング・フォース」にハマりつつ、「タルるートくん」で息を抜いて終わった。さあて、来月はいよいよMEGA-CDの「LUNAR」の発売だけど、またゆっくりハマろうかなぁ。

中嶋悟F-1 HERO MD：今年の最新コースが入っているのがファンには嬉しいところ。またセッティングに耐久度の概念があって、〝より速く〟より〝いかに壊さずに走る〟かが重視されてるのもリアルでいいと思う。バランスはいいんだけど、オートマ7速で十分なのは物足りないかもなぁ？ 7

カメレオンキッド：いわゆる変身する「ロックマン」という感じのゲーム。キャラが小さくて少々地味だが、シブめの作りには魅かれるものがある。やりこめばつい続けたくもなるのだが、売れセン要素がやや乏しいだけに、「いいゲームだけど……」ですまされそうな気がする。残念。 6

3枠

6月5日発売

グランドスラム

日本テレネット／6,800円／SPT／4M

メガドラ初のテニスゲームがついに登場。世界の4大トーナメントに出場し、グランドスラムを目指せ！ オリジナル選手作成も可能。

平均オッズ 6.75

テニスの名作といえば「ワールドコート」ですよね。あれはラケットにボールを当てられるようになるまでが大変で、私はダメだったけど、これはキャラがだいたいの所に行けば結構当たるんで、私なんかでもすぐに松岡修造の気分を味わえました♪手軽さがグーです。 **8**

ちゃんとまとまっている。2人対戦もできて、ボールの打ち分けもできるしと、基本はしっかりしている。ただし、移動が変速的なことや、ボールを打つ感覚の違いなど、「ファミリーテニス」慣れしている人は、とまどうかもしれない。それ以外の人は問題なし。 **7**

メガドラではテニスゲームって初めてだが、どうもこいつはピンとこない。ボールの返り方が曖昧なのでラリーに持っていきづらいし、全体的にタンパクだ。それと音声はカッコいいのに効果音に元気がない。テニスならもっとパコーンという音がほしかったぜ。（猛） **5**

メガドラのスポーツゲームは粒ぞろいなんだけど、これも悪いデキではないぞ。横移動がやや遅いように感じるものの、その他のツボはちゃんと押さえてある。また派手さはないが、独自の細かいキャラメイキングができるのもいいね。スポーツファンにはオススメかな。 **7**

4枠

5月29日発売

クイズスクランブルスペシャル

セガ／6,800円／QIZ／CD

初のクイズゲームがMEGA-CDで登場。ランダムに出題される問題数は約4,000問。見知らぬ地にワープした博士たちの動物との奮戦記？

平均オッズ 5.75

クイズよりも取り込み映像の超リアルな生物を見せたいのか？というくらい絵がキレイ。クイズ自体はたまに超カルト問題が出るけど、ほとんどは知ってなくちゃ恥ずかしい常識問題（？）。デキは普通だけどけど、助手の女の子がすごく頭が悪そうなのはちょっとねえ…。 **7**

内容は普通のクイズ。ゲーセンにあるものと比べると、少々地味かもしれないが、CD-ROMの特徴を生かし取り込み画像（しかも動画）が大量に使われているのは見もの。もちろんしゃべるし、なかなかよい。けどあまりに強引なシナリオとダジャレはどうかと思うよ。 **5**

ビクター版ワンダーメガのオマケならこの程度でいいが、単品で売るとなると話は別。クイズ以外のイベントはたった2種類のボーナス面と、古いギャグのデモだけ。これじゃ、すぐに飽きるのでは？ 個人的には早く「クイズ宿題〜」シリーズを出してほしいが。（健） **5**

メガドラ初のクイズゲームとはいえ、最近出ているクイズものに比べるとかなり内容が薄いような気がする。もう少しキャラとかストーリーとか、イベントとかに工夫を入れて、他との差別化を図ってほしかったね。暇つぶしにはなりそうだけど、飽きやすいし……。 **6**

5枠

5月22日発売

ひょっこりひょうたん島

セガ／3,500円／ACT／1M

あの「ひょっこりひょうたん島」がG.G.のゲームになって帰ってきた。火山噴火で吹き飛ばされた仲間を救うためにトラヒゲが行く！

平均オッズ 4.5

ほとんど海上をひたすら敵をよけながら、ひょうたん島を動かしていくだけなんだけど、これが大変。のどかな音楽やゆっくりした島の動きとは裏腹に、指は秒速連射状態。おまけに人探しもしなきゃなんないのです。懐かしさにひたってるヒマなんてありませんよ〜。 **6**

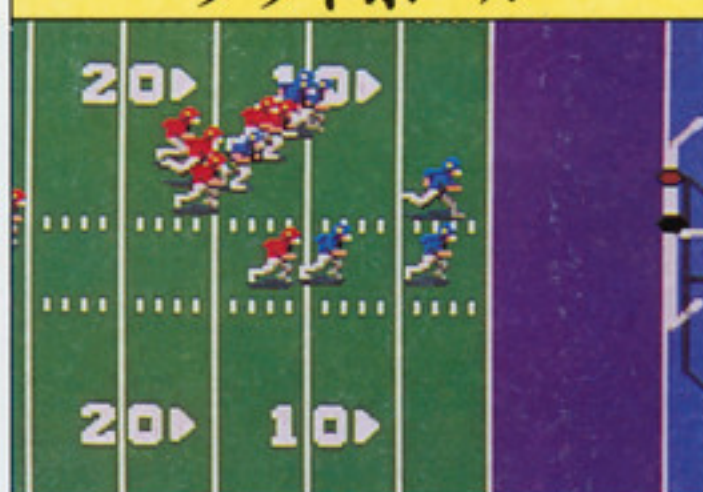
タイトルも懐かしいが、ゲーム内容も懐かしい。ずいぶん昔の名作、「リバーパトロール」にソックリ。障害物が増えていたり、シナリオがついていたりと、今風に改良された感じだ。昔っぽいゲームなので、わかりやすくて遊びやすい。でもオリジナリティはないね。 **5**

絵とBGMが本物ソックリなのでワクワクしながら始めたのだが、「もう終わり？」と思うくらい簡単に終わってしまった。買物とスロットの要素はいかにもつけたしっぽいし、肝心なゲーム内容もあっさりしすぎ。キャラクターゲームにありがちなパターンだなぁ。（健） **3**

システム的には10年くらい前のノリがあるほどシンプルなのだが、いまさらという気がしないでもないね。単純なわりに操作性が悪く、タイム制限もキツすぎる。それにゲーム内容と「ひょっこりひょうたん島」もあまり関係ないのでは？ これでは子供にもツライよ。 **4**

6枠

5月22日発売

ジョー・モンタナフットボール

セガ／3,800円／SPT／2M

本場アメフトNFLのスーパースター、ジョーモンタナを起用した本格アメフトゲームのG.G.移植版。全28チーム。対戦プレーあり。

平均オッズ 5.75

アメフトを知らないとこのゲームは絶対に楽しめません！ 断言できます。最近人気のスポーツだし、ぜひこの機会にルールを覚えましょう！ メガドラ版と較べると、ちとせせこましい感じがするかもしれませんが、やりこめばマニアの人でも十分遊べるデキですよ。 **6**

動きや画面なんかはキレイで、ちょっと見ると面白そう。だけど実際遊んでみると、そこそこ楽しめるものの、少し簡単すぎる気がする。パスは楽々通るし、インターセプトもガンガンできちゃう。もう少しバランスが整っていれば、うまく緊迫感が出たかもなあ。 **5**

だいたいいいんだけど、G.G.の画面ではフォーメーション画面やボールが少し見にくいね。それと、パスが楽に通るのは自分が攻撃するときは嬉しいけど、いざ防御側になってみると立腹半分でプレイするハメになってしまう。これは2人対戦向けなのかもね。（健） **6**

画面はサイドビューだけど、内容はメガドラ版を簡単にした感じだ。フォーメーションも少なくしてあるし、メガドラ版同様"Joe's Play"のオススメアドバイスも健在なのが嬉しい。ただし画面が見づらく敵を捕まえにくいのは難。でも初心者にはオススメかもね。 **6**

7枠

6月5日発売

エアリアルアサルト

セガ／3,500円／SHT／1M

G.G.初の本格横スクロールシューティングゲーム。NACの野望を打ち砕くため最新鋭戦闘機フリーダムファイターが戦う。全4面。

平均オッズ 4.5

バシバシ敵機を撃ち落とすよりは逃げるが勝ち。スピードも遅いし、一見ラクな気がするんだけど、こっちが撃つホーミングが全然当たらないし、感じの悪い敵が多い。あと、なかなかボスが登場しないんで、つい緊張感が欠ける、そこでやられる。…ちょっとなぁ。 6

すごく古くさい感じのゲーム。パワーアップもあるんだけど、強くなるというよりは、まったく別の武器になる感じ。しかも最強の武器が強くない、というのも気になる。キャラクターの動きもイマイチ単調で、飽きやすい。G.G. にシューティングは不向きなのかもね。 4

初プレイでクリアできる難易度、古くさすぎるグラフィック、単純なアルゴリズムのボスの攻撃等……。なんだかマークⅢの「アストロウォリアー」を思い出してしまった。それにいまどき、エンディングのないシューティングというのもないと思うけどなあ。(健) 3

海外マスターシステム版に比べ、パワーアップが簡略化され、ボスも日本的に変更されているけど、非常にお手軽なゲームになってるね。G.G.にはシューティングは不向きといわれているが、これぐらいの易しさは逆にいいかもしれないね。でも絵はおもちゃっぽいかも。 5

8枠

6月12日発売

ぎゅわんぶらあ自己中心派

セガ／3,800円／TAB／2M

あの片山まさゆき原作の同名漫画をゲーム化した麻雀ゲームがG.G.でも登場だ。24人の個性的な面子を相手に、激戦を勝ち抜くべし。

平均オッズ 6.75

これは純粋な麻雀ゲームではないかも。原作を読んでからプレイしてみましょう。すると、これは麻雀漫画SLG(シミュレーション)のような気が。各キャラの性格が打ち方そのものなので、自分の技術を磨(みが)くよりは彼らの打ち方の分析をしたほうが勝てるかも。雀鬼(じゃんき)な人には関係ないけどね。 7

もう何作出ているのかわからない名作麻雀ゲーム。G.G. 版もよくできているし、買ってソンのないゲームになってる。ただしこのゲームって、何年たってもそんなに基本システムが変わってないので、見飽きたという気はするかも。でもキャラの個性はよく出てるぞ。 6

PCエンジン版のぎゅわん自己に近いけどメンツは数人少ないし、声も出ない。だけど、キャラのクセはとかそのままだしよくできてると思う。思考時間がチョイ長いので、半荘(はんちゃん)終わるまで時間がかかるのは×。タコ討伐(とうばつ)戦モードもつけてほしかったが、十分及第(きゅうだい)点だ。(猛) 7

G.G.では3本目の麻雀ゲームだけど、やっぱりこれが一番いいデキだね。ただしメガドラ版のようにこれで麻雀を覚えるとかはできないから、麻雀を知ってる人に対象が限定されちゃうね。まあセリフは少ないもののメンバーが多いから原作ファンにはオススメかな。 7

BEメガ編集部

今月はG.G.の本数が多くて、メガドラ関係が少ないという異色の月になったけど、どうも目玉ソフトがなくて寂しい気もするね。でも、とりあえずオッズのほうをみると、「カメレオンキッド」「グランドスラム」「ぎゅわん自己」あたりが狙い目かな。次号は本数もありそうだから期待しよう！

今月はとーってもうさん臭い「カメレオンキッド」が一番のお気に入り（でも、あえてオススメとはいいません）。私ってけっこうイロモノってキライじゃないもんでして……。最近アミガっぽい気持ち悪いゲームが家庭用にも登場してきて喜んでたりするんです。こういう雰囲気って最初はいやかもしれないけど、食べ物だってオトナになれば珍味がウマイと思うようになるものなのよね。フフッ。

スポーツゲームファンには、「グランドスラム」をオススメ。ただし1人で遊んでも面白くないのは相変わらずなので、その点もちゃんと考えること。ちょっとヘンなゲームも好きな人は、「カメレオンキッド」がオススメかな。見た目やキャラクターはヘンだけど、操作方法は単純でわかりやすいぞ。G.G.はタイトル数は多いものの、残念ながら遊べるものが少ない。「自己中心派」は他機種で持っていない人のみチェックかな。

はっきりいって今月は少ないなぁ。ゲームギアは珍しく本数が多いけど、例年この時期はソフトが少ないからしょうがないか。今月はどれもいまいち目玉がないからなぁ。ちょいと涙が出ちゃうぞ。しょうがないから今月は「シャイニング・フォース」の解き直しでもするかな。けどG.G.の「ぎゅわん自己」はチェックだ。白鳥さんとかETとかいないけど、セリフもそれぞれ表示されるしね。牌が見にくいのは、しょうがないけどな。

今月は数もやや少なくて、はなやかさに欠けるみたいだけど、メガドラの「カメレオンキッド」「グランドスラム」やG.G.の「ぎゅわんぶらあ自己中心派」などは、地味ながらいい味を出してるんじゃないかなぁ。

とはいえ来月は「LUNAR」をはじめソフトが多めに出るから、今月はお金を貯(た)めとくのも手かもしれないね。G.G.ソフトも最近は意外とがんばってきてるから、今後は各機種とも期待できそうかもね。

読者参加型企画 BE・メガ読者レース Vol.15

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、その ゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
※各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は6月6日、消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	全投票平均
1	—	シャイニング・フォース	9.1724
2	2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	8.8896
3	3	アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―	8.8811
4	1	天下布武 英雄たちの咆哮	8.8493
5	4	スーパーファンタジーゾーン	8.7454
6	5	ラングリッサー	8.6559
7	7	信長の野望・武将風雲録	8.4187
8	6	アイ ラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険	8.3489
9	8	THUNDER FORCE III	8.3044
10	10	レッスルボール	8.2284
11	9	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	8.2263
12	11	ベアナックル	8.2253
13	13	武者アレスタ	8.191
14	14	スーパーモナコGP	8.1601
15	16	ザ・スーパー忍	8.1511
16	21	レンタヒーロー	8.1272
17	15	ふしぎの海のナディア	8.1185
18	19	スーパー大戦略	8.0919
19	25	デビルクラッシュMD	8.0848
20	18	三國志II	8.0695
21	22	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	8.0654
22	17	ワンダーラーズ フロム イース	8.0512
23	24	スタークルーザー	8.0272
24	23	球界道中記	8.0193
25	20	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	7.9944
26	26	アウトラン	7.9634
27	—	バトルマニア	7.9473
28	28	重装機兵レイノス	7.9349
29	31	戦場の狼II	7.9018
30	32	ノスタルジア1907	7.8971
31	30	ジャイニング&ザ・ダクネス	7.8953
32	29	ジョー・モンタナ フットボール	7.8947
33	27	忍者武雷伝説	7.8876
34	35	鮫!鮫!鮫!	7.8401
35	34	バハムート戦記	7.8225
36	36	マスター・オブ・モンスターズ	7.8174
37	37	F1サーカスMD	7.7512
38	12	乱世の覇者	7.75
39	33	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	7.7465
40	51	グラナダ	7.6937
41	38	ソーサリアン	7.6854
42	39	ゴールデンアックス	7.6802

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介

上位の混戦をよそに堂々登場した本命馬。メガドラRPGに新風を巻き起こすデキだぞ。

1着 前回— シャイニング・フォース

セガ/'92・3・20
8,700円/RPG/8M、B・3

全投票平均点	9.1724
本誌の平均点	7.75

ついに出た12メガソフトなのに価格は8,700円とお得/仲間が多いのにコンピュータの思考速度が速くて、戦闘も苦にならず、サウンド、グラフィック、イベントなどすべて「シャイダク」を超えている。でも「ドラクエ」に似てるかな? (福岡県・丸田智隆・15歳) なんといってもグラフィックのセンスがいい。また文字が大きいことや操作性の良さも、目立たないが特筆ものである。ほかのRPGと違い、レベル上げのためのムダな戦闘をしなくても進めるのは良かった。ただし1回の戦闘が少々長く、これといった謎解きがないのは難かな? (神奈川県・ハレタラNOKKO)とにかくこのゲームは戦闘がメインなのが魅力といえる。あのハデで飽きのこない戦闘シーン、ノリのいいBGMといい、かなりのめりこめる。とくに個性豊かなキャラたちは最高です/ 後半はストーリーが盛り上がる半面、飽きがくるとか、ボスたちが弱いとかあるけど、それ以上に気に入った。カッコよすぎるぜ/(宮城県・今野賢・16歳)第一印象は「都合のいいシミュレーションをやってるみたい」って感じだが、とてもよくできてるし初心者でも楽しめる。仲間がドンドン増えて12人を超えると、誰を外(はず)すか迷ってしまう……そんな部分も楽しい。(佐賀県・江田信一・17歳)サーカス小屋や船上などいろんな場面があって全然見飽きないのがいい。街中での細かい演出もこのシリーズならではだろう。久々にやってて楽しいと思えたゲームだ。(岡山県・横溝誠・16歳)★細かい不満など吹き飛ばすキャラと戦闘が勝因か。二度三度やりたくなる魅力には1位の貫禄十分だぞ。

○対抗馬紹介

実力的には秘めたものを持つのだが、どうも「本命」ほどじゃないってのが「対抗」だ。

27着 前回— バトルマニア

ビック東海/'92・3・6
6,800円/SHT/4M

全投票平均点	7.9473
本誌の平均点	7.0

ブッとんだ設定とグラフィックのわりにはゲームのほうはなかなかの秀作。ショットで敵弾を相殺(そうさい)できたり、チャージすれば何回も使える特殊兵器などシステム面はしっかりしている。個人的には好きなタイプだが、面数が少なく難易度が低いから飽きは早いかも。(大阪府・児玉誠・20歳)一応水準のデキには達しているが、それほど熱中できるほどでもない。全体的には薄味(うすあじ)だけど、遊べなくもないかなという感じだ。悪くいえば中途半端。グラフィックも好みの問題だ。(石川県・秋山茂之・19歳)
★イロモノゲームの佳作? お笑いボス群もイカスぞ?

44着 前回— クルードバスター

データイースト/'92・2・28
7,800円/ACT/8M

全投票平均点	7.6666
本誌の平均点	7.25

アーケード版に比べて敵を掴(つか)みやすくなっていて、体力回復がしやすくなっているものの、ボスクラスの敵が強すぎるため1人でクリアするのは至難の技。ただし2人では仲間を敵に投げつける技(笑)が使えるので、初心者でも先まで楽しめていい。でもコンティニューが3回のみなのは少ない。(千葉県・武藤均・22歳)まさにストレス発散ゲーム。とにかく何でも掴んで投げられるのは楽しい。各面の仕掛にメリハリがなく、アクションパターンが少ないのは少々残念。(東京都・関政晴・28歳)
★豪快な投げが見ものだけど、やや大味で単調かもね。

オッズ表A 寸評

まずは良質、人気作が集まってくるA表だけど、今回は予想とおりか予想外か「シャイニング・フォース」が見事に1位を奪取した/ かわりに前回1位の「天下布武」は4位にあえなく転落し、たったの1カ月天下で終わってしまった。やはり、「ソニック」と「アドバンスド大戦略」のカベは大きかったのか? 今後は「シャイニング・フォース」が首位を維持できるかどうかに注目が集まるね。またほかのところでは「乱世の覇者」の大幅ダウンと、先月に続く「レンタヒーロー」のアップが気になるところかな。

●その他欄外

イカスロボットゲーム?

147着 前回140着 FZ戦記AXIS

ウルフチーム/'90・10・10
6,800円/ACT/4M

読者	5.3283
本誌	6.5

ローラーダッシュするロボットや雰囲気の出てる武器選択などは、その手のマニア心をくすぐるが、クォータービューでの4方向の移動はかなりつらいものがある。面構成や敵も、のっぺりしてて単調。(東京都・永井光彦・18歳)

【場外馬券場!】まずは毎度恒例のオッズ予想の結果だけど、前回登場したメサイヤのRPGこと「ソーサルキングダム」のオッズは7.6363だった(初登場時)。近似予想者がかなり多くいたなか、東京都の伊藤直希くんはなんとたった1人でピッタリ賞だったのだ。やるな伊藤。ということで伊藤くん、キミには希望ソフト1本をプレゼントだ。おめでとう。待ってるんだぜ。

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで（10票集まるまで）に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	全投票平均
43	40	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	7.6757
44	—	クルードバスター	7.6666
45	44	アフターバーナーII	7.6374
46	47	大魔界村	7.6237
47	41	ゼロウィング	7.6235
48	42	コラムス	7.6167
49	46	ダライアスII	7.5998
50	48	ヘルツォーク・ツヴァイ	7.5588
51	60	ローリングサンダー2	7.5272
52	49	ゴールデンアックスII	7.5164
53	50	宇宙戦艦ゴモラ	7.4736
54	52	ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング	7.4722
55	—	アンデッドライン	7.4615
56	45	空牙	7.4244
57	53	ゲイングランド	7.3418
58	56	エレメンタルマスター	7.3364
59	55	ミッドナイトレジスタンス	7.3362
60	43	ソーサルキングダム	7.3265
61	63	ジノーグ	7.3206
62	58	ストライダー飛竜	7.3184
63	61	三国志列伝〜乱世の英雄たち	7.3105
64	57	ファステスト・ワン	7.3051
65	65	エル・ヴィエント	7.2753
66	64	エイリアンストーム	7.2739
67	62	アークス・オデッセイ	7.2542
68	69	紫禁城	7.2222
69	66	ファイティングマスターズ	7.2061
70	59	魔王連獅子	7.1969
71	67	Hard Drivin'	7.1958
72	54	太平記	7.16
73	72	スーパーバレーボール	7.0487
74	68	雷電伝説	7.0392
75	70	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	7.0296
76	77	THUNDER FORCE II MD	6.9735
77	81	ワールドカップサッカー	6.9727
78	78	魔物ハンター妖子　第7の警鐘	6.95
79	83	マーベルランド	6.9397
80	71	エアロブラスターズ	6.9292
81	80	雀偵物語	6.9268
82	74	ソル・フィース	6.9214
83	76	ヴォルフィード	6.9047
84	79	ヘルファイアー	6.8995
85	82	プロ野球スーパーリーグ'91	6.8646
86	—	精霊神世紀フェイエリア	6.8378
87	73	ブロックアウト	6.8269
88	93	ダイナマイトデューク	6.8057
89	84	レインボーアイランド エキストラ	6.7792

オッズ表B 寸評

余裕があればチェックしたい中堅どころのB表だけど、まずは前回初登場の「ソーサルキングダム」のランクダウンが目につくところだ。またほかのところでは「魔王連獅子」「太平記」の大幅ダウンも要チェックかな。ここらへんのソフトはもう少しすれば、定着した評点に落ち着くかもね。買おうと思ってる人はしばし静観すべし？

▲単穴馬紹介

いい評判あり、悪い評判もありの中堅押え馬が「単穴」だ。たまには「当り」もあるぞ？

55着　前回 —　アンデッドライン

PALSOFT／'91・12・20
8,800円／ACT／8M

全投票平均点	7.4615
本誌の平均点	7.25

確かにシューティングとしてはよいデキだと思う。が、使える武器がブーメランくらいしかないのは何とかしてほしい。似たタイプの「エレメンタルマスター」より感情移入しにくいし、どうも難易度が高くてストレスがたまるんだよなー。なんとかエンディングも見たけど、これがまた寂しかったし……。でも演出とかはいいと思う。（岐阜県・高木友和・15歳）ボスキャラがデカくて個性的なのはいいがやられるとステージの最初からというのは不満。ダメージアイテムも×。（東京都・岸明典・19歳）

★パソコン版より進化してるけど少々派手さに欠ける？

86着　前回 —　精霊神世紀フェイエリア

ウルフチーム／'92・2・18
7,400円／RPG／CD

全投票平均点	6.8378
本誌の平均点	6.0

シナリオは少々短すぎるしやや単調だと思う。戦闘も思っていたほどキャラがアニメーションせず、迫力不足。戦闘前後のアクセスも気になるし、大地変化もすごいというほどではなかった。でもサウンドはさすがにCDだけあって素晴らしいものがあった。全体的にはもう少しかな。（兵庫県・橋本哲弥・16歳）フィールドは狭いし、エンカウント率もやたら高くストーリーは一本道。でも魔法の概念などは見るべきものがあり、攻撃の多彩さもいい。個人的には好みだ。（大阪府・渡辺泰崇・18歳）

★CD2本目のRPGだけど、デキはそれほど悪くない？

126着　前回 —　タスクフォースハリアーEX

トレコ／'91・12・20
8,500円／SHT／8M

全投票平均点	6.0
本誌の平均点	6.0

システムの一部やボスなど、アーケード版をアレンジして移植してあるが、画面全体の印象は元のよりかなり地味になってしまった気がする。8メガにした分、オリジナルのオープニングビジュアルなども入っているけど、こちらのほうはまあまあ頑張ってるかなという程度。ただしお手軽に遊べることとサンプリングボイスがミョーに豪華な点は評価したい。（神奈川県・原田富夫・15歳）オプションがつく面とつかない面があるのは残念だが、なかなかのデキだと思う。（愛知県・安井忍・15歳）

★目新しさに欠けるけど、アレンジ具合いはいいかな？

130着　前回 —　ルナーク

セガ／'91・11・15
6,800円／ACT／4M

全投票平均点	5.9166
本誌の平均点	5.5

ストーリーや設定のセンスはいいが、肝心のゲーム本編がついてきていない。グラフィックとBGMはあまりにも薄っぺらく、キャラの動きもかなり不自然でカッコ悪い。おまけにゲームバランスも最悪に悪いのですぐにやる気が失せたぞ。こんなデキでどうするタイトー。（群馬県・小関陽・20歳）グラフィックはファミコン並、目玉だった合成音声も削られてるし、動きもへらへらってな感じなので買ってガックリきた。でも、アーケード版の豪快さだけは残っているかな。（山梨県・伊藤博・20歳）

★ペラペラなキャラには脱帽もの。象の助人は笑える？

✖ハズレ馬券紹介

いつも下位にいるオーマイガーッなソフトたち。定価で買うのもオーマイガー!!

166着　前回160着　ヘビーユニット メガドライブスペシャル

東宝／'90・12・26
6,400円／SHT／4M

全投票平均点	4.6875
本誌の平均点	5.5

パッと見はキャラが大きくて面白そうに見えるが、まったくの期待ハズレ。当り判定が大きく、わけがわからないうちに死ぬ。操作性も超悪いし、戦闘機とロボットに変形できるのも意味なし。難易度以前にバランスが悪い。（北海道・高橋那洋・13歳）　キャラクターが大きい分、ゲーム内容は超大味で色使いもケバケバしい。しかし、ロボット変形時のホーミングは超強力。感動ものだぜ（笑）。（大分県・宇田津知春・21歳）敵が異常に固く一度やられると立ち直れん。（埼玉県・三浦将人・17歳）

★見た目と全然違う超難易度には、オーマイガーだぜ。

171着　前回162着　史上最大の倉庫番

メサイヤ／'90・1・30
5,200円／PUZ／2M

全投票平均点	4.4893
本誌の平均点	6.25

ファミコン版にすらついていたズームアップ機能がないのはあまりにひどい。あの細かい面表示では、14インチのモニターでプレイできるわけもない。最近は名作を次々出してるメサイヤの作品とは思えないほど不親切だ。（東京都・土井敬信）はっきりいってこれは難しすぎる。一回間違えたらクリアできないし、なんといっても面がたくさんありすぎる。（愛知県・鵜川秀輝・14歳）こいつはやっていると頭いたくなるぞー。250面もあるとする気がなくなる。どうにかしろー。（滋賀県・久保田善文）

★パズル好きでもこれには疲れる？　やるぜメサイヤ！

場外馬券場 馬主の声

●「ノスタルジア」のなかで、バルチック艦隊を潰滅したのは東条艦隊となっていたが、これは東郷平八郎提督の間違いでは？（兵庫県・平田武士・18歳）

●海外モノソフトは要注意な。（東京都・橋本直明）

●「S・フォース」のゴングを気に入ってるのは俺だけじゃないはずだ。（秋田県・村井洋右・18歳）

●「惑星ウッドストック」は最下位が一番似合っているソフトだと思うなあ。（北海道・品川匠・16歳）

●「ブロックアウト」をやると頭が痛くなるが、その分よく寝れていい。（大阪府・森一浩・18歳）

●メガドラ本体を修理して、「イースIII」がバグらなくなり感動した。（神奈川県・鈴木隆久・19歳）

【場外馬券場2】お次の発表は前回初登場した「ジョー・モンタナII」の着順予想の結果だ。こいつが前回登場したときの順位は、20位となかなかの順位だったけど、これを見事予想した人はなあんと31人もいたのだ。というわけで、ソフトプレゼントは抽選で大阪府・岡田透くん、愛知県・澤里典尚くん、沖縄県・高原元裕くんの3名に決定したぞ。みんなおめでとう。ソフト1本送るからな。

名馬の厩舎

Written by ホンダべるの

これに賭ければ………… Vサイン！

15R 14着	スーパーモナコGP	出走回数	15
親馬	セガ	過去の着順成績	④ 5 6 7 8 9 10 13 11 10 9 11 15 14
出生日	'90・8・9		
売値	6,000円	本15レースの読者平均オッズ	8.1601
馬場種別	レース		
馬体重	4M、パスワード	BEメガ編集部の平均オッズ	8.75
騎乗定員	1人プレイのみ		

厩舎情報 スーパーモナコGP ひとくちメモ

セガのメガドライブ34作目　前年の夏にアーケードに登場した人気ゲームをタイムリーに移植し、ソニックや2本のシャイニングシリーズについでメガドラ歴代4位の売上げ本数を出したといわれる(セガのみ)。メガドラ版にはアーケードさながらの「スーパーモナコGPモード」のほかに、2つのモードもついた。表彰台で首を持ち上げる裏技（GPモードのウェット時に3位以内で完走し、ABCを押したままゴールする）やチェッカーを襷く笑い技は一見の価値あり？

ゲームセンターでの「スーパーモナコGP」の登場は衝撃的だった。それまでの体感ゲームよりレスポンスが非常にクイックで、軽いムチウチになるくらい。また、設定された順位よりも下になった瞬間にゲームオーバーとなるため、敵車に抜かれぬように必死にもなった。プレイし終わると、額にじっとり汗をかいていたっけ。

あの1コインほどの緊張感は味わえないものの、メガドライブ版も非常によくできていたね。動きがとっても滑らかだったし、マシンの挙動も不自然なところがない。ここらへんが現在もメガドラでナンバー1のレーシングゲームの地位を保持している理由だろうね。

動きにムダがない分、スピード感も相当なもので、コーナーリングの際のスリリングな感覚は、オーバースピードのまま実車でコーナーに進入したときの怖さを蘇らせるほどだった……。

それからこのメガドラ版には、世界の16のサーキットを転戦するワールドチャンピオンシップモードがついていたのがよかったよね。これで当分の間飽きずに遊ぶことができたもの。敵車が全部同じカラーリングなのにはがっかりしたけどね。だって、F1といえばカラフルなイメージがあるからさ。でも、背景がまるで油絵のように、写実的で美しかったのでよしとするかな。ところでこのモードは、新人プレイヤーが実力をつけていく過程をたどるんだけど、2年目を迎えると敵が物理的に不可能なほど速くなっているのには閉口したね。あれは超能力を使ってワープしてるとしか思えないよ。敵の強さが適切なら「がんばって超えてやる」って気になるけど、あれではやる気を失った人が多かっただろうね。てなわけで1年目が最高かな。

あとマニアとしては、トランスミッションで7速をセレクトすると、難度がポーンと上がって挑戦のしがいがあった。正確な操作が要求されるので、速さの追求を純粋に楽しめたな。

まさにコンマ1秒を削り取る、F1の世界が再現できたよね。

最後に、個人的には、パッケージがベルガーのメットのドライバーになってたのが一番嬉しかったりして。ハハ。

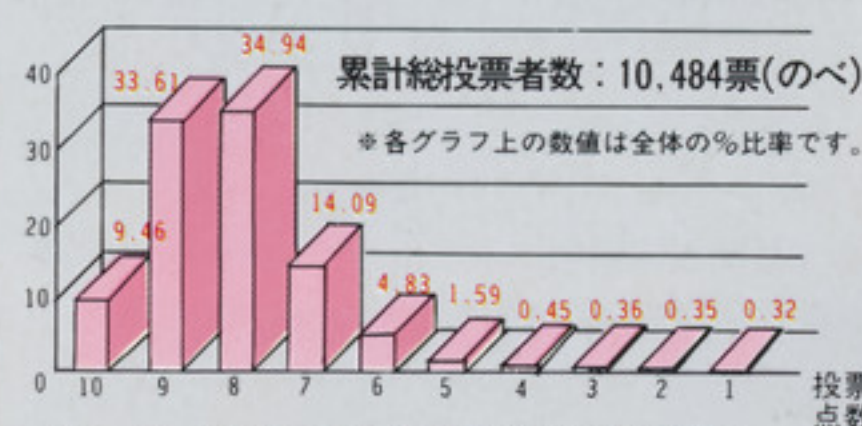
今回はメガドライバーのホンダべるのが書き手だ。兄弟誌でも活躍中だぞ。

BEメガ データ馬券

前回の「THUNDER FORCE III」同様、読者レース開始時からランクインしている「モナコ」だが、累計投票者がケタ違いに多いことからも人気のほどがうかがわれる。平均評点も1年以上ほとんど変化がなく、安定した完成度を証明している。4Mのわりにリアルなデモや、エキゾースト音の充実ぶりも評価できる。モナコギャルの元ネタも要チェックだ（笑）。

累計総投票者数：10,484票(のべ)

＊各グラフ上の数値は全体の％比率です。

投票点数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
％	9.46	33.61	34.94	14.09	4.83	1.59	0.45	0.36	0.35	0.32

〈スーパーモナコGP全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！ スーパーモナコGP白黒情報

はじめて見たときは家庭用機でここまでできるのに感動したし、何回やっても飽きないほど面白い。でも慣れると敵車が遅すぎるのとパスワード制は減点。（埼玉県・三沢佳高・17歳）アーケードと比べるとやはり落ちるが、音を重低音にすればかなり迫力が出る。でも、敵車にもっとバリエーションがほしかった。（神奈川県・長谷川耕一・17歳）上下のシフトがちょっとつらい。カーブのときにどうしても入れ間違えるのが……。あとチームの差がすごすぎる。今度はIIに期待！（北海道・釜澤大・16歳）

読者の意見はおおむね好評だけど、あまりの完成度の高さゆえに細かい不満もややあるみたい。容量も倍にしたIIではみんなの要望に応えてほしいよね

名馬に送る今月の格言

今度のモナコIIではワープはするなー！ 追伸、来年はマンセルで続編か？（笑）

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	全投票平均
90	75	テクモワールドカップ'92	6.7407
91	85	ガイアレス	6.715
92	118	シャドーダンサー	6.7107
93	87	アーネスト・エバンス	6.7037
94	97	バトルゴルファー唯	6.6666
95	90	デンジャラスシード	6.6287
96	95	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.6133
97	89	Blue Almanac	6.6063
98	88	メガパネル	6.6042
99	91	斬～夜叉円舞曲	6.5966
100	96	ギャラクシーフォースII	6.5948
101	92	サイバーボール	6.5849
102	94	ボナンザブラザーズ	6.549
103	86	中嶋悟F1 GRAND PRIX	6.4571
104	99	TATSUJIN	6.4227
105	101	フェリオス	6.4133
106	100	ポピュラス	6.4129
107	104	フォゴットンワールズ	6.3693
108	109	バットマン	6.3661
109	102	TEL・TEL　スタジアム	6.3333
110	103	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.3308
111	106	エアダイバー	6.3303
112	105	スーパーハングオン	6.3142
113	108	まじかるハットのぶっとびターボ！　大冒険	6.2976
114	113	スパイダーマン	6.2857
115	107	スーパーリーグ	6.281
116	98	エグザイル	6.2666
117	111	スペースハリアーII	6.2613
118	110	ヴァリスIII	6.216
119	115	ヴァーミリオン	6.1349
120	120	ESWAT	6.1218
121	116	ディック・トレイシー	6.101
122	117	時の継承者ファンタシースターIII	6.0881
123	121	メガトラックス	6.0666
124	114	ファイアームスタング	6.06
125	123	ヴェリテックス	6.0243
126	―	タスクフォースハリアーEX	6.0
127	119	ゴーストバスターズ	5.9781
128	112	ジュエルマスター	5.9565
129	132	大旋風	5.9444
130	―	ルナーク	5.9166
131	125	バーニングフォース	5.9107
132	133	将棋の星	5.8823
133	126	アローフラッシュ	5.8181
134	127	サイオブレード	5.8008
135	128	クラックス	5.7834
136	130	ウイップラッシュ	5.7524

オッズ表C寸評

「初心者にはちょっとなあ」っていうオッズ表Cだけど、前回登場の「テクモワールドカップ'92」と「エグザイル」はさらにランクを落としているのがわかるね。またほかでは「シャドーダンサー」が大幅にランクを上げてきているのも不気味なところ。こいつは謎が謎を呼ぶぜ？　あとは「中嶋」のダウンも要チェックってとこかな。

【謎の予想屋怪情報局 I】ソフトがほしいから、予想ゲームに参加する！この欄外はそんなキミへの助人コーナーだ。まずは手始めに今月の「ターボアウトラン」の着順予想からいってみようかなフフフ。編集部予想では136位などと次頁の募集欄で書いておるが、読者のみんなの評価はそんなに甘くないとみた。というわけで、私は(誰だよお前)167着と予言しよう。さあ信じるべーし！(不気味)。

オッズ表D

順位	前回	ソフト名	全投票平均
137	122	クラックダウン	5.7438
138	129	モンスターレア	5.7363
139	135	ワードナの森 SPECIAL	5.7291
140	134	スーパーリアルバスケットボール	5.6607
141	124	TEL・TEL まあじゃん	5.6307
142	137	ダーウィン4081	5.5735
143	136	DJボーイ	5.5416
144	138	マージャンCOP竜	5.5407
145	131	ビースト・ウォリアーズ	5.5384
146	139	ニュージーランドストーリー	5.4525
147	140	FZ戦記AXIS	5.3283
148	142	ファットマン	5.3024
149	143	ファイナルブロー	5.2833
150	144	孔雀王2 幻影城	5.2347
151	145	ランボーIII	5.197
152	146	サンダーフォックス	5.1923
153	148	究極タイガー	5.1666
154	141	ヘビーノバ	5.1656
155	147	アトミック・ロボキッド	5.1318
156	149	スーパーエアウルフ	5.1304
157	150	スーパーサンダーブレード	5.0677
158	151	インセクターX	4.9876
159	153	ダブルドラゴンII	4.9583
160	152	レッスルウォー	4.9078
161	163	超闘竜烈伝ディノランド	4.7692
162	155	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	4.7481
163	154	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	4.7465
164	159	アレックスキッド —天空魔城—	4.7169
165	156	AMBITON of CAESER	4.7
166	160	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	4.6875
167	166	マスター・オブ・ウェポン	4.6666
168	157	JUNCTION	4.6388
169	161	スペースインベーダー90	4.5762
170	167	獣王記	4.4952
171	162	史上最大の倉庫番	4.4893
172	164	セイントソード	4.48
173	169	ズーム!	4.4274
174	158	スーパーハイドライド	4.4162
175	168	ストリートスマート	4.3289
176	165	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	4.3067
177	170	四天明王	4.1441
178	171	カース	4.1262
179	172	火激	3.9292
180	173	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	3.5018
181	174	XDR	3.2661
182	175	ラスタンサーガII	3.1538
183	176	ソードオブソダン	3.0319

オッズ表D 寸評

「お金があっても、う～ん」っていうD表だけど、まずは先月即位した(笑)最下位帝王「ソードオブソダン」と、それに続く四天王の順位はまったくの安泰だった。とはいえ、ちょっと気を許した間に、あの「惑星ウッドストック」が「カース」のすぐ上に位置づけてしまってるのは超気になるところ。息詰まる攻防の中(笑)次号はどうだあ?

第2回 BE・メガ読者レース新聞特別編集企画
メガドラソフト得意な馬場 不得意な馬場

No.	前回順位	馬場名	出走数	前回の出走数	平均点
1	1	シミュレーション	16	10	7.6239
2	3	アドベンチャー	3	2	7.2721
3	2	レース	8	6	7.1516
4	5	ロールプレイング	14	8	6.8993
5	6	スポーツ	17	15	6.7308
6	4	テーブル+ピンボール	8	5	6.5464
7	7	シューティング	45	40	6.4345
8	8	アクション	63	44	6.2572
9	9	パズル	9	8	6.057

読者の評価は上々だった「シャイニング・フォース」。SLGの要素をうまく取り入れたスタイルは今後のソフトの指標となるかも。

現在MEGA-CDで最高の評価をされてる「天下布武」は戦国シミュレーションの代表格かな。今後も人気は長く続きそうだが……。

データが囁く!旬の買い目はこれだ!

さてさて、毎度恒例のデータ分析コーナーだけど、今月は以前やったことのあるジャンル別の平均点分析をまたやってみたのだ。前回(1月号)の頃に比べて春の新作がだいたい入ってきたから、これさえ見れば最新メガドラソフト市場の全貌が見えてくるはずだぜ。(ホントか～っ?)

で、さっそく結果から見ていくと、2位以下に若干の変化が出てきているよね。ま、アドベンチャーのランクアップは「ノスタルジア」のいい結果が影響してるとわかるけど、今回とくに注目したいのはRPGの動向だ。前回まで本数も質もやや地味だったRPGは、この5カ月で一気に増え、「シャイニング・フォース」の1位奪取で活気がかなり出てきているんだよね。いまはシミュレーションがメガドラでは強いけど、MEGA-CD用ソフトでRPGの予定が多いことを考えると、今後メガドラの代表的ジャンルに台頭してくることもありえるんじゃないかな。

そのほかではアクションゲーム以外のジャンルは数もあまり出ておらず、やや低調といったところか。あと、今後の傾向としては複数のジャンルを取り込んだゲームも売れセンといえるかもしれないね。

というわけで、1位を取った「シャイニング・フォース」に見るように、最新の旬のジャンルはSLGとRPGということで各社さんも狙ったらどうかな?

BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月はセガの人気体感ゲームの移植「ターボアウトラン」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。前作と比較されがちなこのゲームは、はたして何着にランクインするか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上でするぞ。

「ターボアウトラン」は何着だ?

今月の着順予想

編集部予想は、136着だぞ(笑)。

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。

今月は、MEGA-CDの話題作「コズミック・ファンタジーStories」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

1本で2本のお得品だから結構高い点になるかな

BE・メガ読者レース参加者募集中!!

★評点は最大5本まで!
★6本以上の評点、発売前ソフトの評点はボツだよ!
《記入例》
・ソニック・ザ・ヘッジホッグ(9点)
・ノスタルジア1907(8点)
・スーパーモナコGP(8点)
・雷電伝説(7点)
・ソード・オブ・ソダン(4点)
《コメント》
《ほしいソフト名》

108 港区高輪2-19-13 NS高輪ビル3F 「BE・メガ読者レース」係
(住所)(TEL)(氏名)(年齢)

今回は参加してくれた人の中から5名に、ジェネシス版のアクションゲーム「バックトゥザフューチャーIII」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大5本まで!)、③コメント(何でもOK)、④着順予想、オッズ予想(小数点第4位まで書いて)、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は6月6日だぞ。

今月のドッグフード!

映画の感動が再び味わえるデキだぞ!

BE・メガ編集部総評

混戦模様にあったトップ争いの中、今月は「シャイニング・フォース」が1位を見事に奪取することに成功した。一部の予想に反してのこの結果は、はたして次号も続くかどうか非常に興味深いところだ。

また一方では、新体制の最下位争いも目が離せないぞ。はたしてあの「ソードオブソダン」の強烈さに「ウッドストック」のMEGA-CDパワーは通用するのか?(笑) 上位下位両方、次回も必見だぞ!

【謎の予想屋怪情報局2】前のページの欄外では、オレのオヤジ(ウソ)がインチキな予想をしておったが、こっちはより的確な情報分析をするぞ。さて、オッズゲームの題目「コズミック」の予想オッズだが、高くも予想できるし低くも予想できるぞ(どっちだよ)。というわけで、読者のみんなはそんなに甘くないと見た私は(これぱっか)6.3128と予想するー!!信じるべーし!!

読者レース応募券 6月

BE MEGA NEW VIDEO GAMES

ビーメガ　ニュービデオゲームズ

新作がAOUで出そろったと思いきや、さらにセガ、アイレム、それにNEO・GEOで続々と新作が登場した。今回はそんな春爛漫のビデゲーコーナーなのだ!!

アルファ電子から NEO・GEO新作ゲーム登場!!

数々の名作を生み出したアルファ電子の新作だ。タイムマシンで過去の時代を操作し、未来を戦場の渦に巻き込もうとたくらむ死の商人〝スパイダー〟と戦う縦スクロールアクションゲームは、3人のニンジャコマンドの中から1人を選び、それぞれの技を駆使して、7ステージを戦い抜く、壮快なゲーム内容だ。格闘ファンがうなるようなゲームだぞ。

アルファ電子のファンにはたまらない血沸き、肉踊るタイトル画面だ。

過去から次々とてごわい敵を送り出す〝スパイダー〟に挑戦だ!!

セガが続々と新作をラインナップ!!

ついにポリゴンもここまでリアルになってしまったのだ!!

きょう体もプラスされれば、鬼に金棒といった感じだ。

グラフィックの美しさは今までの「ゴールデンアックス」の比じゃないぜ。

「セガもポリゴンを使ったゲームを出さないかな〜」。こう思っていたファンも多いと思う。そのセガが、なんと1秒間に16万ポリゴン(多角形)の表現が可能で、3Dグラフィックエンジンの搭載された「ミディアムレゾリューション」CGによって作り出したゲームを登場させた。そのゲームこそ、体感レースゲーム「B.V.」だ。今までのポリゴンをより緻密に処理し、リアルに表現したものだけに、カーレースの臨場感には驚き。

そのほか、システム32を使い緻密な画面と美しいグラフィックを表現した「ゴールデンアックス・デスアダーの復讐」も登場。このゲームは拡大・縮小機能をフルに使った大迫力の内容。「ゴールデンアックス」ファンもびっくりすること間違いなしだ。こんなセガのゲームを見ていると、これから発表される新作では、きっとセガファンならずともびっくりするゲームが登場しそうだ。

アイレムからファンタジーアクションゲーム登場!!

操作性がすぐれていることと、ファンタジックなグラフィックスには、初めてゲームをするような女の子でも、夢中になること間違いなし。

アイテムで武器をパワーアップさせるだけでなく、マールやジルがまたがっているホーキも武器として使え、強力な攻撃ができることが特徴。

アーケードゲームは、得てして難しすぎて、達人にしかクリアできないものが多い。この「魔法警備隊　ガンホーキ」も、最初は難しく感じるが、プレイしていくうちにゲームの難易度にユーザーが慣れていく、そんな魔法のようなゲームなのだ。それだけにゲーム初心者でも、ついついこの魅力にとりつかれてしまう。魔界と下界が月の扉で隣合わせになっているという世界のなかで、下界で頻繁に起きる魔法犯罪によって、月の扉が破壊され魔族が下界に吹き出してしまう。この魔族たちを取り締まるために魔法警備隊が出動するのだ。ホーキを飛ばして敵を攻撃したり、アイテムをとり、パワーアップした武器で敵を攻撃したりと、かわいいキャラが大暴れするアクションシューティングなのだ。

ちょっと 各ステージ紹介!!

ステージ1

魔物たちが徘徊するゴーストタウン。でもなんとなくカワイイ夜の街。

ステージ2

花園とはいえ、トゲを蓄い立たせて、毒の香りを放つ田園のステージ。

ステージ3

突然大量のバレリーナが出現する空中ステージ。巨大亀はてごわいぞ!!

第1回
「シャイニング・フォース」
リアルバトル篇

BEメガ CM探偵団

さ〜て、いきなり始まったCM探偵団。最近は宣伝活動も目立ってきたメガドラ関係のテレビCMを古今メーカーを問わずに紹介していくぜ／　これでキミもCM事情通だ(笑)。

全カット完全紹介「シャイニング・フォース」リアルバトル篇 30 Seconds

放映期間'92年3月2日〜5月予定/収録2月15日〜17日/制作：㈱電通、㈱ヴィス／演出：大嶋繁／キャスト：北村年浩(マックス)、川合尚子(タオ)、遠藤丈弘(ハンス)／立体アニメーター：及川功一／資料提供：セガ宣伝部

記念すべき第1回のCM紹介は、今月の読者レースで見事に1位を奪取した「シャイニング・フォース」のCMだ。このCMは発売前後の時期に、ゴールデンタイムも含めて結構流されていたから、もう見た人も多いだろうね。

最新のコマ取り技術を駆使して行われた撮影には、まるまる3日もかかったというこのCM。製作費もいままでで最高の額がかかったそうだぞ。

今回は、特別に30秒タイプのほうのCMを全カット紹介しちゃうから、テレビじゃわからなかった部分を堪能してくれ。んじゃスタートだ〃

① 「(グォォォー)」
(暗闇から浮き上がってくるダークソルの顔)

② BGM入る
(ザッと戦場の舞台を踏みしめる主人公一行)

③ ※BGMは「スタートレック」
(あたりを見回すマックス)

④
(ルーンナイトが視界に入る)

⑤ ナレーション入る「人と同じ」
(ルーンナイトアップに)

⑥ 「バトルは」
(マックスが左を向くと……)

⑦ 「いやだ／」
(こちらにはリザードマンが／)

⑧ 「オレは」
(舌をベロベロさせるリザードマン)

⑨ 「オレだけの」
(右に振り返り剣に手をやるマックス)

⑩ 「戦い方を」
(身構えるルーンナイト)

⑪ 「極める〃」
(起き上がるゴーレムとともに、敵が襲いかかる)

⑫ 「メガドライブからタクティカル」
(ゲーム画面で敵と接触／)

⑬ 「RPG超大作登場」
(ゲーム画面での戦闘シーン)

⑭ 「シャイニング・フォース〃」
(タイトルロゴがバーンと入る)

⑮ 「プレイヤーの数だけ戦いのドラマが生まれる」
(ルーンナイトに斬りかかり、火花が散る〃)

⑯ 「セ〜ガ〜♪」
(いつものエンドでキメッ／)

END

制作よもやまこぼれ話

「とにかく今回は時間がかかってますね。3体の人形は当然全部コマ撮りで撮ってるんですけど、滑らかさを出すために通常の倍はかかる撮影方法を採用したんです。だから、かなり滑らかにフィギュアは動いて見えるはずです。あっ、そういえばルーンナイトの撮影をしていたときはまだリザードマンの人形はできてませんでしたっけ(笑)。撮影中に人形の首が取れたりもしたし(笑)。スケジュールはきつかったですね。それと、じつは登場人物の選定もかなり試行錯誤があったんですよ。はじめは、エリオット将軍がカッコイイから敵のうしろのほうに入れようとかいう案もあったんですけど、結局は金属系のルーンナイトと生物系のリザードマン、自然物系のゴーレムの3体ということでバランスを考えた上で決定したんです。あと余談ですがマックス役の北村さんは背が163cmくらいしかないんですけど、演技がうまいからわかんないでしょう(笑)。とにかくゲーム好きのスタッフで作ったCMだけに、細部までの凝りようを見てほしいですね」〈セガ宣伝部〉

舞台裏での衣装や小道具の細かい凝りようにも注目／

【CM探偵団情報大募集／】キミの好奇心をくすぐるCM探偵団では、みんなの情報を募集しているのだ。偶然ビデオに残っていたメガドラ、G.G.関係のCMのテープなどのほか、キミらの貴重な証言（あんなCMを見たから調査してほしいとかね）をハガキに書いて送ってきてくれ。採用者には希望ソフト1本とBEメガ特製テレカをプレゼントするぞ。で、気になる次回はあのソニック比較広告篇なのだ。

FIM'92世界選手権シリーズ第1戦

RACING FREAK Vol.1

日本グランプリロードレース in スズカ

本物のレースの醍醐味を感じてほしい！

昨年F1日本GP開幕の前日、セガを訪れたA・セナは「スーパーモナコGPII」の記者発表で「このゲームでモータースポーツとの接点ができれば」といった。新企画RACING FREAKもレースとゲームの接点を目指して鈴鹿、富士、筑波、菅生と各サーキットを飛び回るつもり。応援ヨロシク！

雨中のスズカでM・ドゥーハン快走GP1

RACING FREAK第1回目は、3月29日鈴鹿サーキットで開催された日本GPロードレース。GP1・500c.c.クラスにはレイニー、ドゥーハン、シュワンツ、ガードナーといったバイク野郎垂涎の的ライダーが勢ぞろい。雨のスズカが熱く燃えた。レースはドゥーハンがブッチの強さで優勝。ガードナーは2度の転倒で骨折！　これは痛い。他にも転倒続出で雨の怖さを見せつけたレースであった。

ドゥーハンは安定した走りで初戦を優勝で飾った。

GPⅠで4位になった伊藤真一の走り。

GP2はL.カダローラ、GP3はR.ヴァルドマン優勝

それにしても雨の日のレースはすごい。スピードとタイヤグリップの戦いだ。グリップ以上のスピードは即転倒を意味する。その中でのライダーの駆け引き、ライン争いはすさまじい。ガードナーの痛みはゲームでは表現できないし、緊張感が頂点に達したピットの空気にはスゴミがあった。GP2では19位から追い上げたカダローラが、GP3ではカサノバとの激しいバトルの末、ラスト2周で逆転したヴァルドマンが優勝という各クラス、スリリングなレースが展開されたのだ。

GP2クラスで19位スタートから追い上げ優勝したカダローラ。その走りは目を見張るものがあった。

GP3表彰台。ヴァルドマンのうれしそうな表情が印象的。

雨の中のセッティングは大変でメカニックたちは終始ピリピリしていた。

BATTLE

GP1・RESULT

順	車番	ライダー	マシン・国籍	タイム
1	2	M・ドゥーハン	ホンダNSR オーストラリア	56' 21" 831
2	10	D・チャンドラー	スズキRGV アメリカ	56' 50" 129
3	34	K・シュワンツ	スズキRGV アメリカ	57' 17" 623
4	53	伊藤真一	ホンダNSR 日本	58' 09" 633
5	8	R・マモラ	ヤマハYZR アメリカ	58' 22" 815

★★★★★★★★★★★ WORLDWIDEな情報を先取り！

BEメガ NEWS & INFORMATION

スクープ

'92 6/7 東京おもちゃショーPRE REPORT チェックメガドラソフトをピックアップ！

大胆予想！

MEGACDの新着ソフト続々と出展か!?

今年もまた、東京おもちゃショーの季節がやってくる。会場は例年どおり、幕張メッセ。開催期間は6月4日から7日。そのうち一般公開日は、6月7日だ。

東京おもちゃショーといえば、その名のとおり、おもちゃ全般を扱う見本市なのだが、我々ゲームファンにとっても、CSGショーなどと並んで家庭用ゲームの新作が、これでもか、これでもかと展示される年に一度のビッグ・イベントなのだ。昨年のおもちゃショーで、MEGA-CDや、PCエンジンスーパーROM²が展示されたのは、今も記憶に新しいところ。はたして、今年のおもちゃショーでは、何が飛び出すか！？　それでは、さっそくメガドラ関連の新作ソフトを中心に今回出展されそうな目玉ソフトを大胆に予想してみたい。

まず、MEGA-CDソフトからいってみよう。なんといっても一番の目玉は、発売直前のゲームアーツの「LUNAR」。待ちに待った製品バージョンがの動いている姿が見られるはず。ぜひ会場で実際にアニメーションしている画面を見たり、プレイしたりして、6月12日の発売に備えてほしいところだ。また「LUNAR」のキャラクター、ナルのかわいいぬいぐるみが、UFOキャッチャーの景品として登場予定。当日、日頃鍛えた腕でナルのぬいぐるみをおみやげに取っ行ってはいかがかな？　ところで、ちょっとしたスクープが舞いこんだ。ゲームアーツの新作MEGA-CDソフト2本、「スーパーシルフィード」と「ぎゅわんぶらあ自己中心派」（いずれも仮題）が、おもちゃショーに出展されるという。これだから、おもちゃショーには目が目が離せないってわけだね。

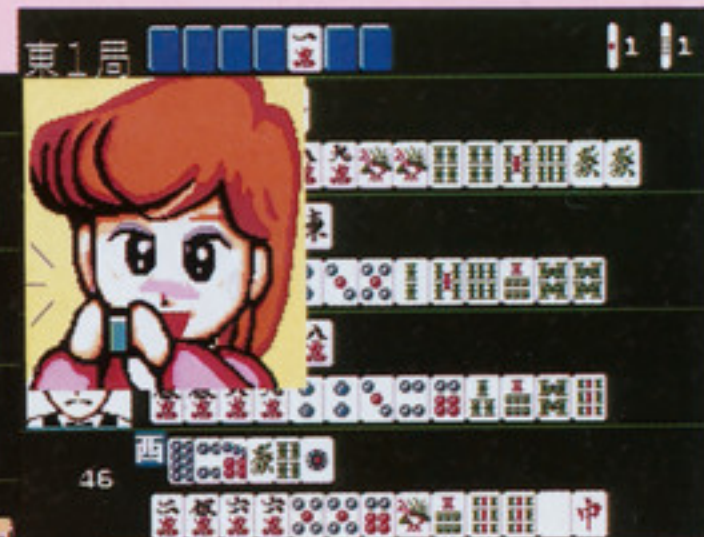
セガブランドのMEGA-CDソフトに目を向ければ、7月発売が予定されている「ダークウィザード」が、一押しか！？　会場では、完成に近づいている画面が見られるに違いない。また、ユーザーの期

待ちに待ったLUNARの完成版が、会場で楽しめる！

「ダークウィザード」。セガが、じっくりと時間をかけて練り上げたRPG大作だ。気合いの入ったビジュアルとシステムに注目。

開発は、当初より遅れ気味だが発表以来絶大な人気を誇る「聖魔伝説3×3EYES」。OVAなみのビジュアルに期待がかかる。

スクープ！　ゲームアーツの新作2本

「スーパーシルフィード」は、ポリゴンやフラクタル画像を駆使した3Dシューティング。まるで、「スターブレード」のうようだ。ぎゅわん自己も肉声と拡大縮小をビシバシに使用。どちらも、MEGA-CDならではの機能を駆使している。

画面は開発中のものです

待の高い「3×3ＥＹＥＳ」も必見ものだ。パイや八雲の動いている姿が、楽しみだ。

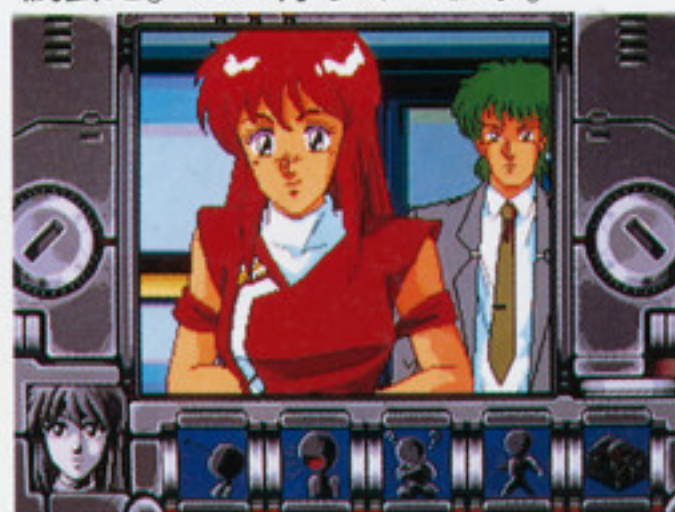
そして、MEGA-CD期待のシューティングにも注目したい。CRIの「アフターバーナーIII」は、拡大縮小回転機能を駆使したリアルな３Ｄシーンとオリジナル・ビジュアルが見物だ。アレスタシリーズのMEGA-CD版「電忍アレスタ」も、もしかしたら動いている姿が見られるかもしれない。

それ以外の超新作としては、タイトルが発表されたばかりのウルフ・チーム新作「サンダーストーム」「天舞メガCDスペシャル」が、見られるかもしれない。もちろん「アイル・ロード」も出展されるぞ。また、データウエストのアドベンチャー「メリーゴーランド」なども出展予定だ。

カートリッジの新作にも目が離せない！

一方、ROMカートリッジに目を移すと、やはり注目は「アイルトン・セナズ　スーパーモナコＧＰ II」か？　いままで種種の事情で、誌面でもあまり紹介できなかったけど、ついに完成画面が会場で見られるぞ！　その他では、今年も独自に展示ブース設けているテクノソフトの「サンダーフォースIV」。ほとんど完成版に近いゲームが、プレイできるはずだ。

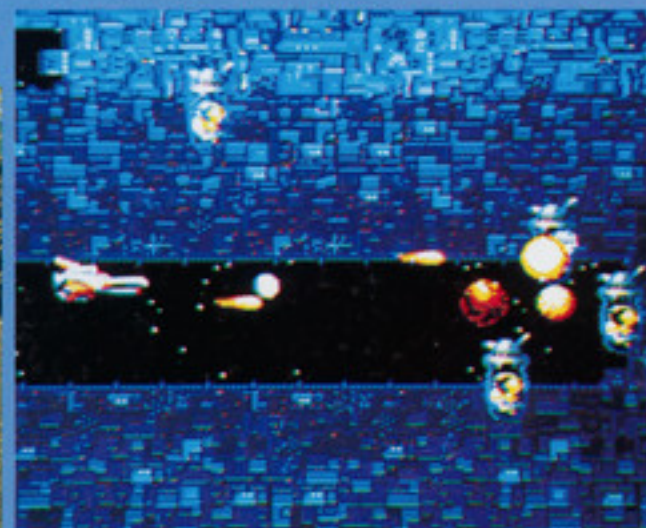
といった、ところでMEGA-CDを中心に駆け足に予想してきた'92年東京おもちゃショー。なにせ発売前のソフトに触れられる数少ない機会だ。ぜひ行ってみよう。

「電忍アレスタ」。いつも徹底した練りこみが、なされるシリーズ最新作。しかもMEGA-CD版だ！　期待するなというほうがムリというもの。

「メリーゴーランド」。データウエスト、ご自慢のＤＡＰＳのアニメが、会場で見られるはず。シリーズ化してほしい作品だ。

テクノブースでサンダーフォースIVをプレイ

毎年、独自にブースを設置して、自作品を展示しているテクノソフト。今年も自社ブースで、名作シリーズ最新作「サンダーフォースIV」を展示する予定。自社ブースだけにゆったりとゲームをプレイできるはずだ。

また６月７日の一般公開日には、ユーザーに向けてイベントも開催。、おなじみのテクノＧＡＬ’Ｓにも会えるかもしれないぞ！

なお、「サンダーフォースIV」は、セガブースでも展示されている。テクノの最新作の歯ごたえを十分味わってほしい。

ナルのぬいぐるみを30名にプレゼント！

会場で、UFOキャッチャーに入れられる、ナル君のぬいぐるみを30名にプレゼントするぞ。ハガキに住所氏名、年齢、電話番号を書いて、本誌”ナルぬいぐるみ”係まで。〆切りは、６月８日。（提供／ゲームアーツ）

USA　セガ・アメリカが特許問題で賠償 メガドラの成長にブレーキ？

４月12日、セガとその子会社セガ・アメリカが特許侵害で3300万ドル（約43億5,600万円）の支払いを命じる評決が下された。新聞なんかでも大きく取りあげていたので知っている人も多いんじゃないのかな。この裁判を起こしているのはアメリカの発明家ジャン・コイル氏であるが、その内容は同氏の特許「音声信号によって映像の色をかえる」技術が、ジェネシス（アメリカのメガドライブ）で盗用されているのではないかというものである。セガのほうでは「音声と映像は別々のもの」という見解を示しており、今後も控訴して全面的に対決する姿勢のようだ。なお、任天堂に対しても特許侵害の訴えはなされているが、すでに任天堂は和解金を払っている。昨年、アメリカのゲーム市場で急成長ぶりを示してきたセガだけに、今回の訴訟は痛いところであろう。そのうえ、最近国内で発売した「ＭＥＧＡ-ＣＤ」、「ＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡ」も今年の年末あたりにアメリカ市場に投入するという話もある。この裁判の結果が多少ともセガのＣＤ-ＲＯＭ展開に影響してくることはさけられそうもない。今後のセガの動向に注目したいところだ。

発表当日、いろいろと世の中をにぎわせた新聞記事。セガの知名度が一方で感じられる。

昨年の成長の原動力となった「ソニック ザ・ヘッジホッグ」だが……。

まだまだ勢いに乗り掛かっているメガドライブだが……。

CRIがビッグタイトルを含む3本のソフトを堂々発表！

去る４月13日、赤坂プリンスホテルでＣＳＫ総合研究所（ＣＲＩ）がメガドラの新作ソフトを３本発表した。すでに知っている人も多いと思うけど、あの「アフターバーナーIII」がＣＲＩからＭＥＧＡ-ＣＤ用として発売されるというのだ。（125ページ参照）

そのほか、ＣＲＩは香山リカさんが監修の「ダイナブラザーズ」（47ページ参照）、海外移植の「スピードボール２」も発表した。

ＣＲＩでは、今後も体感ゲームからの移植、海外ゲームからの移植、そしてオリジナルという３本柱で展開するそうだ。

4月13日に開かれた新作発表会の模様。多数の関係者の注目を浴びていた。

ゲーム好きの精神科医で有名な香山リカ先生。

コミカルな恐竜を操ってプレイするゲーム「ダイナブラザーズ」。

メガドラユーザーの期待が高い「アフターバーナーIII」。

発表会では「スピードボール２」がプレイできた。

ゲームミュージック花盛り！S.S.T.バンドもオリジナルCDを発売！

GAME MUSIC

ドラキュラ

コナミレーベルの最新作。今回はニュークラシックというだけあって、生楽器だけの小編成からシンセを含んだ大オーケストラまでバリエーションもいろいろ。思わずうっとりする。

発売中、キングレコードから発売。価格3，000円。

のぞみ

最高速度を誇るNEW新幹線「のぞみ」の全貌を明らかにしたビデオ。ここにS.S.Tバンドが作曲したメガドラの曲がいくつか使われているのだ。代表的なものでは「スペースハリアー」。

発売中、ポニーキャニオンから。価格は3，000円

ブランディシュ

人気のシリーズ第４弾は、パソコンで高い支持を得ている「ブランディッシュ」。原曲イメージを損なわないアレンジは今回も健在。久々にJ.D.K.BANDのアレンジも２曲収録。

発売中、キングレコードから発売。価格3，000円。

沈黙の艦隊

海江田艦長はモーツァルトがお好きです。そこでオリジナルサントラ曲に加えて彼の交響曲・楽曲を16曲も収録。まさにブームを狙った企画もの（けどちょっと逃したかなぁ）。

発売中、キングレコードから発売。価格3，000円。

MIDI POWER

Ｘ６８とシンセなどの外部音源をＭＩＤＩで接続。「パロディウスだ!!」、「でたな!!ツインビー」、「グラディウスII」のサントラが、迫力の演奏で聴ける。53曲も入って超お得。

5月21日、キングレコードから発売。価格は2，800円。

甲竜伝説ヴィルガスト

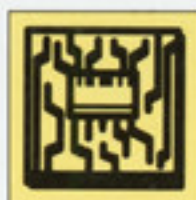
ガチャポンから始まった「ヴィルガスト」の大展開もついに音楽界に進出。ＳＦＣソフトのオリジナル曲と、笹原ノブスケ氏によるアレンジ版６曲が、君をパラレルワールドに召喚！

5月21日、アポロンから発売。価格は2，800円。

ゲームの情報が有線放送から マルチチューナープレゼントも

大阪にある株式会社光陽は、TVゲームの情報チャンネルとして「有線ドラゴンTVゲーム情報チャンネル」を開局した。この放送は大阪有線放送マルチ440chのK−30ch。この番組の内容は、メーカーからのソフト情報、人気ソフト情報、再販ソフト情報など耳よりな情報が盛りだくさん。ソフトの先取り情報なども提供してくれる。

今回、この放送を聴くことができるマルチチューナーを75名にプレゼントするぞ。希望する方はハガキに氏名、年齢、住所、電話番号、あなたがいつもゲームソフトを買っているお店（店名）を記入し、宛先：〒108東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル、ソフトバンク／BEEP!メガドライブ編集部「有線ドラゴンプレゼント」係まで送ってください。

なお、以上の注意事項（①有線放送は一部の地域では使用不可能な場合があります。②有線放送を聴く際に別途工事費が必要な場合があります。③18歳以下の場合は親の承諾印が必要となります）がありますので希望者は確認のうえ応募してください。

秋葉原・ラオックスが アミューズメント館を開設！

任天堂エンターテイメントやセガショップなどTVゲームを専門に扱ったコーナーが増えるなかで去る4月29日から東京・秋葉原に「THE COMPUTER GAME館」がオープンしたのだ。場所はラオックス「ザ・コンピュータ館」の近く。ここにはセガのメガドライブをはじめ、スーパーファミコン、PCエンジンとありとあらゆるゲームマシンが置かれている。当然ソフトのほうも数多く置かれているため、いろいろなゲームが選べるのだ。パソコンのゲームソフトやゲームのキャラクターグッズ、ゲーム攻略本などが置いてあるんだ。このアミューズメント館は、ゲームマニアにとってはぜひ行ってもらいたい場所のひとつであろう。

ゲーム館のお知らせが掲載されているパンフ。

ゲームを深く追求する君に!! 光栄から本が2冊発売

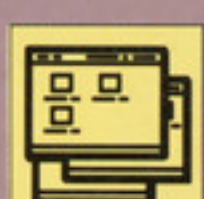
「光栄」から新刊が2冊発売される。その1つ「諸葛亮孔明・逆境からの挑戦」は同社の英雄パラダイムシリーズの第2弾。諸葛亮孔明を挑戦者として捉え、様々な角度から解説。また挑戦者を支える英雄を世界史上からリストアップし紹介するという、まさに『プレジデント』の世界。歴史ファンはもちろん、ヤンエグを目指すなら必読の書。もう1冊は、「大のオトナのゲーム派宣言」。パソコン実用情報誌「電楽」の別冊。今回はテーマを“オトナ向けゲーム”に絞っている。ゲームに魅了され続ける有名人7人へのインタビュー、気になるソフトハウス探訪、大人のためのゲーム評など盛りだくさん。おまけにドラクエV情報なんかも載ってて、こりゃ買いかな。

「大のオトナのゲーム派宣言」。（価格：1,480円）

「諸葛亮孔明・逆境からの挑戦」。（価格：1,480円）

SFXのオリジナルビデオ 「大予言 復活の巨神」登場

「真・仮面ライダー／序章」に続くSFXオリジナルビデオの第2弾が登場。「大予言 復活の巨神」は、3年の構想と膨大な制作費をつぎ込んだSFスペクタル巨編。はるかアンドロメダ星雲から送られた、なんと身長4000mの大巨人が大地を揺るがすというお話。おなじみ「電撃デンジマン」や「宇宙刑事ギャバン」など、東映テレビ特撮シリーズを数百本と手掛けてきた実力派の小林義明監督が、スピーディーかつ重厚な映像を表現。スプラッシュのボーカルとしても活躍中の泉本教子や、「極道の妻たちIII」の坂上忍など、役者も個性派ぞろい。雨宮慶太氏デザインの異形キャラクターもかなりのできばえで、特撮ファンにはたまらないかも。

「大予言 復活の巨神」（価格14,800円。東映ビデオから発売中。

フィリップスからCD-I プレイヤーがついに発売

MEGA-CDをはじめとしてCD媒体が数多く出てきているが、CD-Iという規格のもとでソフトが起動できるCD-Iプレイヤーが、オランダのフィリップスから発売された。このCDIという規格はインタラクティブ（対話型）のCD媒体として最近注目されているが、コンシューマ向けのマシンはこれが初めて。このCDIはあのスーパーファミコンのCD-ROMとも互換性がある？とも言われており、このフィリップスが発売したCDIプレイヤーには注目が集まりそうだ。

価格はCD-Iプレイヤー「CDI-205」に付属のゴルフゲーム「パームスプリングスオープン」が添付され、14万円。国内での販売は日本マランツが担当する。

ソフトのほうがまだ出揃わないけど、今後かなり期待されるメディアとなりそうだ。

CD-Iフェアのフィリップスのブースから。

ハミダシ情報：「BEメガワールド」5月の番組予定……第3週（カメレオンキッド）、第4週（ぎゅわんぶら自己中心派[G.G]）。

テラドライブの情報でキャッチアップ！

TERA COMMUNICATION テラコミ

ルーカス・フィルム・ゲームズの新作が続々と登場！

IBM PC版で英語だけど、MEGA-CDでも登場するという話も……

映画的演出ならお手のものであるルーカス・フィルム・ゲームズから発売された「モンキー・アイランド2」を紹介しよう。

モンキー・アイランド 2

前作「ザ・シークレット・オブ・モンキーアイランド」が好評のルーカス・フィルム・ゲームズから、続作となる「モンキー・アイランド2・レチャックの復讐」が発売された。

主人公は前作と同じく海賊になることを夢みる若者。このゲームの目的は島に眠る莫大な財宝を発見することだ。サブタイトルにもあるように前作でやっつけた幽霊海賊レチャックが、復讐の機会を狙って主人公に襲いかかってくるアドベンチャーなのだ。

さて、ゲームシステム自体は前作とほとんど同じ、そのうえマウス操作も可能。たとえば主人公を移動させたいところに、カーソルを合わせクリックするだけ。話す。あげる、見る、などのメニュー画面のアイコンをクリックすればゲームが進む。会話のシーンでも選択肢の中から選択するだけでよい。

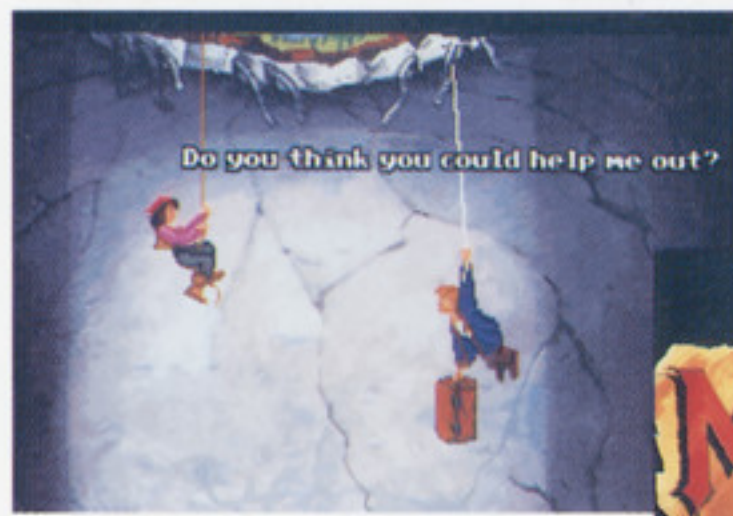
また、大容量のアドベンチャーによくある、画面切り替え時に待たされる感はほとんどなく、快適にゲームが進められるのだ。

橋の上でいきなりピンチの主人公。

3人の酔っぱらいに財宝の話を聞く。

主人公は聞き回るが手がかりなし。

焚火をしている人にたずねる主人公。

まるで映画のようなオープニング

物語は主人公の回想シーンから始まるのであった。

スタート直後、前作での冒険を語る主人公。

バーに入り、海賊の話を聞く主人公。がんばって海賊をめざすのだ。

前作「モンキー・アイランド」を振り返る

前作ではモンキーアイランドを舞台に幽霊海賊とやりあった主人公。彼は海賊を募見るただの若者にすぎなかった。

しかし、そのシナリオは面白く、映画的演出の素晴らしさからかなりのヒットを飛ばした。

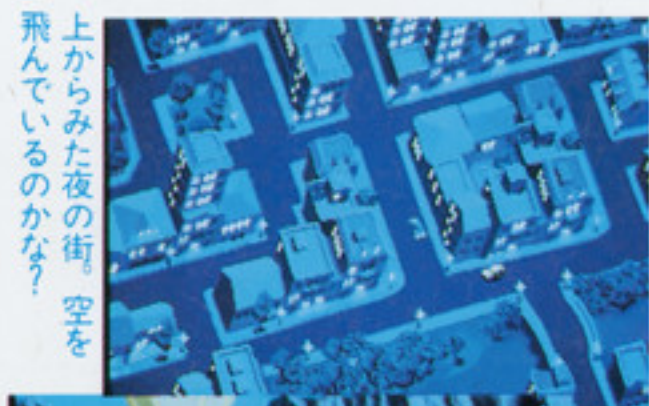
ただし、前作、今作をともに、楽しむにはそれ相当の英語力は必要となるだろう。

前作では今作ほど迫力ある場面が少なかった。

前作と同じシステムなので引き続き楽しめる。

インディー・ジョーンズ～アトランティスの運命

ＩＢＭ版「インディー・ジョーンズ４」がついに発売される。もともと、映画版の『インディー・ジョーンズ』には４つめのシナリオが存在していたのだが、ハリソン・フォードとの契約上３作目で完結になってしまった。しかし、こんなデキのいいシナリオを埋もれさせるのはもったいない、というわけでゲームとして制作されることになったのだ。

次回に詳しく紹介するよ。

上からみた夜の街。空を飛んでいるのかな？

ココは古代遺跡かな？洞窟があるよ。

気球に乗ってたどりついた場所はアトランティス？

なにやら人がいっぱいいるよ。なにがあったのかな？

新作ソフト情報

過去に流行(はや)った名作ソフトもDOS／Vで登場！

THE Manhole（マンホール）

■亜土電子工業／発売中／9,800円

マッキントッシュで発売され、PCエンジンなど様々な機種に移植された名作ソフト「マンホール」がついにDOS／V対応となって発売された。

このゲーム、アドベンチャーと銘打(めい)たれてはいるが、ストーリーはとくに存在しない。

そのため、このゲームではコマンド入力ではなく、プレイヤーは画面上のものをクリックすることによってファンタジックな世界が冒険できる。

テラの内蔵FM音源にも対応。サウンドブラスターがなくてもBGMが楽しめるのがウリだ。

あやしげな塔に住むドラゴン。ホットケーキを勧める。

ゴンドラに乗せてくれる象。しかしぐるぐる回るだけ。

フランス語を話すカメ。沈没船に案内してくれる。

沈没船の中でうたたねをするセイウチ。これがしゃべるんだ。

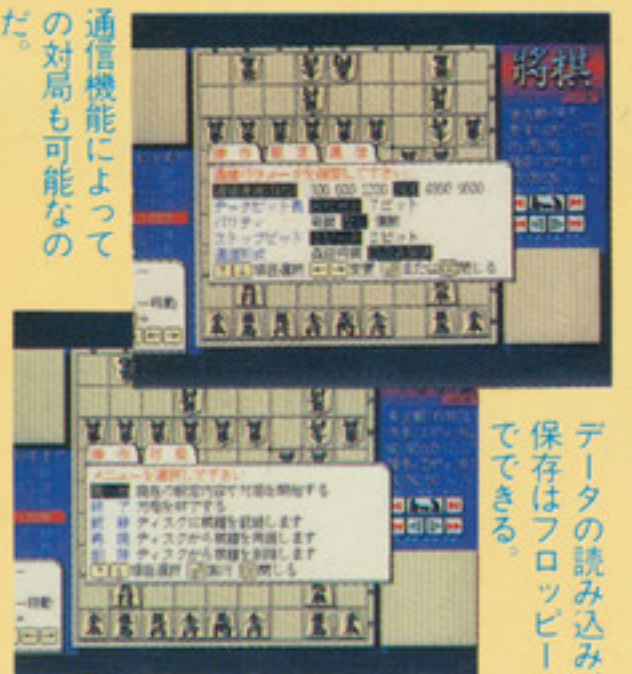
将棋

■アスキー／発売中／9,800円

アスキーからすでに発売中のDOS／V版「将棋」は、非常にオーソドックスな作りでありながら将棋の初心者から上級者までおススメできるソフトだ。

対戦するコンピュータの思考ルーチンには、とくに性格づけなどはされていないが、5段階のレベルが使え、定石(じょうせき)を用いて思考するか、否かを選択できる。そのため、将棋を覚えたばかりの人がレベルアップしていくには、最適なゲームといえる。

また、ディスクへの棋譜(きふ)保存、対局の様子を再現できるビデオモードが搭載され、便利なのだ。

コンピュータが強すぎる場合、ハンデを設定できる。

通信機能によっての対局も可能なのだ。

移動させる駒に対して移動可能な範囲が表示される。

データの読み込み、保存はフロッピーでできる。

エース・オブ・ザ・パシフィック

第2次世界大戦時のフライトシミュレーター

■シエラオンライン／発売中／11,000円

「A-10 タンクキラー」「レッド・バロン」などに引き続いてのDYNAMIX社が開発した、フライトシミュレータ第3弾が、この「エース・オブ・ザ・パシフィック」。

制作は第2弾の「RED BARON」と同じく、Demon Slye（デーモンスライ）が担当している。

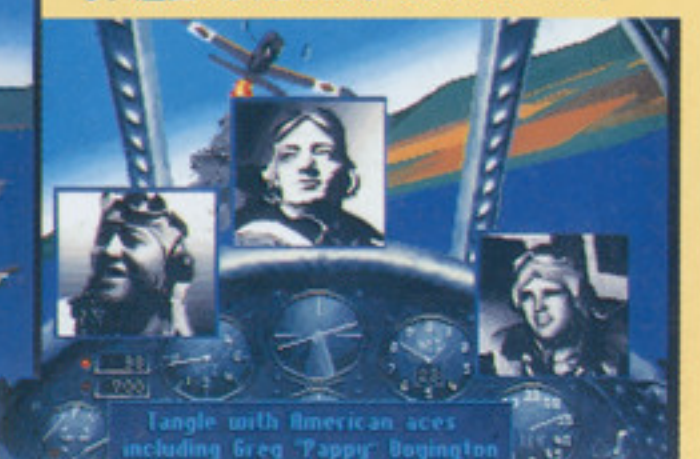
戦闘の舞台となるのは第2次世界大戦の太平洋戦線。

プレイヤーはアメリカ側について日本を叩(たた)きのめすか、日本軍のゼロ戦に乗り込んでアメリカに立ち向かうかを選ぶのだ。

ゼロ戦に乗って特攻をかけるのも面白いかも。過去の英雄も実写で映し出される。

空中戦ならおまかせ。爆弾投下。爆発シーンもリアルなのだ。

INFORMATION

WINDOWSを拡張！

ＩＢＭ ＰＣをはじめパソコンでは最近「Windows3.0」というファイル管理などが非常にしやすくなるソフトがある。知っているかな。そのソフトに対応していて、VGA（640×480モード）を800×600モードに拡張できるツール「DOS／V PQWER／DRIVER」（価格4,500円）がマイクロマウスから発売された。

このソフトを使うと鮮明なVGAモードのままで、画面が800×600の解像度になり、画面が見やすくなるのだ。

WINDOWSに対応した「DOS／V POWER／DRIVER」

ゲームテラドライブも当然WINDOWS対応だ。

ＴＥＲＡ短信

パズルゲームを作ろう！

前号にも載せたけど、「パズルコンストラクション」でぜひゲームを作りたいと思っている人いるかな？　抽選で3名にソフトをプレゼントしよう。ただし、プレゼントに当選したら、オリジナルゲームを作って送り返してほしい。なお、作品については誌面で紹介します。

■宛先は、〒108東京都港区高輪2-19-13NS高輪ビル／ソフトバンク／BEEP！メガドライブ編集部「テラコミ」係まで。住所、氏名、年齢、電話番号、テラドライブに関する質問・意見をハガキに書いて送ってね。

オリジナルのサウンドをゲームに載り込むのも面白いんじゃないかな。

最新ソフトをキャッチアップ!

NEW RELEASE SCRAMBLE

新作スクランブル

闘技王 キングコロッサス

●セガ/6月26日発売/5,800円/ARPG/8M+B・B

本格的剣技アクション!

現在もヤングジャンプで好評連載中のコミック「孔雀王」の作者である、あの荻野真さんが総合プロデュースをするという「キングコロッサス」が、とうとう完成間近となった。画面写真を紹介するのは今回が初めてだが、昨年に本誌で同名の小説を2回にわたって発表したので、このゲームの世界観や設定はまだ記憶に新しい読者も多いことと思う。

ちなみに、ストーリーやキャラクター設定などは、すべて荻野真さんがデザインしたものがベースになっている。それゆえか、各イベントのつながり、物語の展開にはなかなか奥の深いものがあり、さすがはコミックライターといった感じだ。

さて、ようやく姿を現したこの「キングコロッサス」。基本システムは、A、B、Cボタンで魔法、武器攻撃、ジャンプを駆使しつつ、画面上の敵と闘いぬくアクションRPGになっている。そのへんは某スーファミのゼルダに近いといえばわかるだろうか?

画面はプレイヤーを後方斜め上から見下ろすタイプで、各所にはトラップや謎が隠されており、戦略性の高い攻略が楽しめそうだ。

メガドライブにはただでさえRPGが少ないうえに、アクションRPGとなると数えるほどしかない状況だったけど、この作品のおかげで少しは活性化するのではないだろうか。

戦闘グラフィックや広いだけのマップなどに凝って、RPGでいちばん大切なはずのシナリオをなおざりにしたものが多い昨今、「キングコロッサス」のようなストーリーに力を注いでいる作品にはとくに期待したいところだ。

水をくみに「迷いの森」へ入った主人公は、邪悪な生物をけちらしながら進んでいくのだ。

タイトル画面もできて、あとは完成を待つばかり。アクションRPGファンは期待だ。

仰々しく武装してきたのに、あっさり門前払いをくらった。いったい「しもべのしるし」ってなんのこと?

いつでも主人公をいたわってくれる優しいお姉さん。無傷のときでも思わず立ち寄りたくなってしまう。

この世界は6つの国に分かれている。舞台はおもに闘技場やダンジョンだ。

主人公を育ててあげた老人は、やたらと苛酷な試練を与えてくれる。

いくつもの部屋が連なって構成されているダンジョン。奥にはもちろん巨大な敵が……。

ヴィクセン357

秘密基地に正体不明の集団か!?

●メサイヤ／9月発売予定／価格未定／SLG／8M＋B・4

メサイヤのシミュレーションといえば、「ラングリッサー」の名前がすぐ出てくるほど「ラングリッサー」の評価は高い。そうなると、続編に期待がかかるところだが、「ラングリッサー２」の前に発売される「ヴィクセン３５７」も、シミュレーションゲームである。「ラングリッサー」で培ったノウハウを十分生かしているぞ。

「ヴィクセン３５７」は、一本の壮大なストーリーのなかでキャラクターが戦っていく。キャラクターは、装甲兵（モビルスーツのようなもの）に乗りこんで、全１６ステージを戦っていく。装甲兵はいろいろな種類があり、それぞれに特徴づけがされている。さらに、いつも同じ装甲兵に乗るのではなく、乗り換えることもできる。それにシナリオが進んでいくと、また、新たな種類の装甲兵が登場するのだ。この装甲兵選びで戦局が大きく左右されるだろう。装甲兵は敵味方あわせて40種類も登場する。迷うぞ。

そして、装甲兵に乗りこむキャラクターは１つの戦闘に参加できるのは９人まで。ということは、さらにたくさんのキャラクターが登場するということだ。こちらも選択に迷うぞ。詳細は次号で。

バキバキ弾を撃ち

ガンガン被弾

巨大な母艦も出現するぞ！

コイツが主人公だ！

これまで主力兵器として活躍してきた装甲兵のパワーをはるかに上回る最新鋭機が開発された。秘密基地では、その最新鋭機の演習が主人公をはじめとする３人で毎日のように行われていた。そんなある日、演習中の主人公たちに緊急通信が入ってきた。秘密基地に正体不明の集団が進入してきたと……。

肉弾戦あり

敵の攻撃方法は”格闘”と”射撃”がある。格闘の場合、敵の反撃があるけど接近戦で効果が高い。しかし、敵の艦船には使えないのだ。射撃には敵の反撃がない。それに遠距離射撃もできるぞ。

キャラクターがレベルアップすると、キャラクターの能力が上がる。もちろん、その効用は、乗っている装甲兵に反映されるのだ。たとえば母艦に乗っている奴なら補修能力がアップする。楽しみだね。

カブト割りも

魔天の創滅

アルナスの冒険の旅がはじまる

●講談社総研／9月発売予定／価格未定／RPG／8M＋B・B　※画面は、すべて開発中のものです。

「ブルーアルマナック」に続いて発表された講談社総研のＲＰＧ「魔天の創滅」は、正当派ＲＰＧだ。ストーリーは、いわゆるファンタジー世界のなかで展開される。主人公のアルナスは、15歳。父の意志を継ぎ冒険の旅に出ることになる。広告のイラストからも推察できるようにかなり悲劇を強調したものになりそうだ。

システムも、正当的なトップビュー方式を採用。ＡＩ機能を盛りこんだ戦闘は、学習機能つきでユーザーフレンドリーなものになりそうだ。また、この「魔天の創滅」には、時間の概念がある。月の満ちかけや朝昼晩などがグラフィックやパラメータとして用意されているのだ。とにかく講談社総研、久々のこのゲーム、続報を待て！

どこかの街なかのシーンか？　画面を見てもわかるとおり夜である。時間によってグラフィックが変わるぞ。

ダンジョン内のシーンだ。それぞれのダンジョンもけっこう広そうで、歯ごたえがあるようだ。

ランパート

●テンゲン／6～8月発売予定／6,800円／SLG／4M

VG版をさらにパワーアップ

中世ヨーロッパ戦争の砲撃戦をモチーフにした、異色のどハマリゲーム「ランパート」は、'91年に発表されたビデオゲームからのメガドラ移植版だ。今回はサンプルがきたので、ゲーム展開をかいつまんで説明しよう。

まずプレイヤーは固定画面のなかの地形に、拠点となる城を1つ建てる。すると城のまわりに自動的に城壁ができるので、その内側に砲台をいくつか設置。これで準備完了だ。

戦闘が始まると、海から戦艦が押しよせてきて、城壁や砲台をガンガン攻撃してくるので、こちらも負けじと応戦。そして一定時間たつと戦闘は終わり、修復タイムに突入する。

この修復タイムが終わらないうちに、破壊された城壁をすばやく補修し、次の戦闘に備えるのだ。つまり、戦闘準備、戦闘、修復の1セットを繰り返していくわけ。

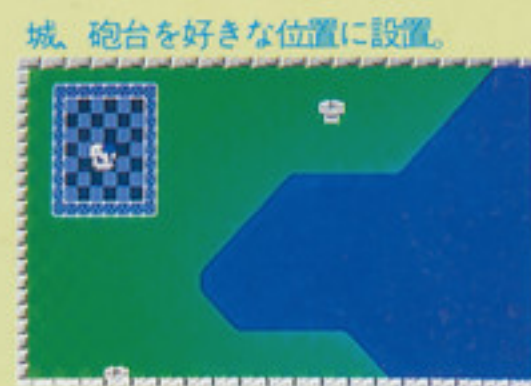
そして、プレイ中に一定のスコアを稼げば面クリア。さらに難しい地形にチャレンジだ。ただし修復タイムがゼロになった時点で、城が城壁でちゃんと囲まれていないと、そこであっけなくゲームオーバーになってしまうので注意。

また、このゲームは2人対戦プレイもできる。対戦プレイでは、おのおのが城と砲台を好きな場所に設置して、砲撃戦をするようになっている。

決着は、どちらかが修復タイムで自滅するか、砲台をすべて破壊されるかでつくぞ。

とにかくこのゲームは、見た目とは裏腹に、誰もが熱くなってしまう（とくに2人対戦）斬新なゲームなので、はやく発売してほしいところだね。

ゲームの流れは輪廻転生のごとし

	戦闘準備	戦闘開始！	城壁の修復	さらなる戦闘へ…
1人プレイ	城、砲台を好きな位置に設置。	戦艦、砲兵と力のかぎり撃ちあうのだ。	ブロックを回転させて、きっちり修復。	さっきの戦闘をそのまま継続するのだ。
2人対戦	同じく城と砲台を設置。	相手の陣地をボコボコにしてやろう。	できるだけ広く囲めばのちのち有利だ。	友情と城、どちらが壊れるのが先か……。

天空烈伝 武蔵

●KANEKO／10月上旬発売予定／価格未定／ACT／4M

痛快剣豪アクション

主人公のみならず、敵キャラクターもビッグな画面で迫る、この「武蔵」。開発のほうは現在のところ順調に進んでいるようだ。

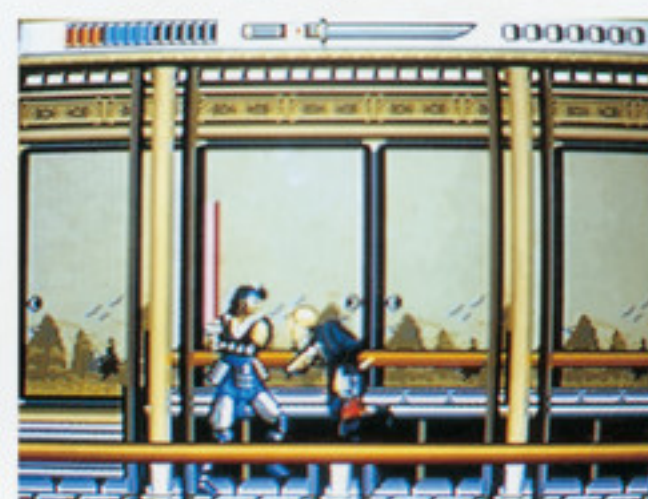
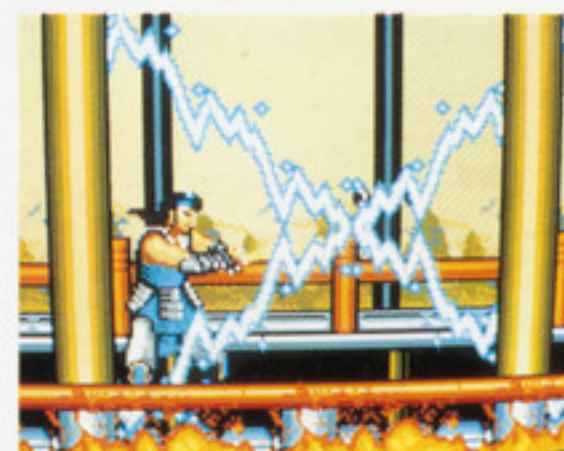
ゲームの基本システムは、横スクロール＋8方向移動のアクションで、主人公はジャンプと剣で戦うというシンプルなものだ。もちろん、体力回復や豪快な剣術が使えるようになるアイテム類も充実しているぞ。

主人公は、かつて天空界で起こった謀反（むほん）によって地上界に捨てられた子だが、ある和尚（おしょう）に拾われてたくましく育った武蔵だ。ゲーム中で描かれるストーリーは、その和尚が悪代官の魔の手にかかり、無実の罪で処刑されたところに端を発売している。

全部で6つあるラウンドの序盤は、和尚の仇（あだ）をとるべく悪代官の征伐（せいばつ）に向かうという展開。そして最終的には、すべての元凶（げんきょう）となった天空界の謀反人を倒すことが目的となっているのだ。

いうまでもなく、各ラウンドには個性的な風体（ふうてい）と必殺技をもつ親玉がいるので、得意の剣技でスパァァッと斬り捨ててしまえ！

迫力の剣神術"雷竜"だ！

グラフィックはすべて純(?)日本風で統一。

この敵を倒すとアイテムを残してくれる。

龍に乗って飛行する場所もあるぞ。

ダイナブラザーズ　恐竜をあやつって宇宙人をたたきのめせ

●CSK総合研究所／7月24日／8,800円／SLG／8M　©CRI ©CSK

先月号でもお伝えしたこの「ダイナブラザース」、ぱっと見のかわいらしさからはとても想像できないほどの高い戦略性と奥深さを秘めたリアルタイムシミュレーションゲームだ。

ゲームのなかでプレイヤーは"The Egg"となる。見た目はただの卵である。しかし、こいつは5種類の恐竜の卵を産んだり、自然の力を利用して、落雷や地震などの様々な天災を起こすことができるなど凄い力をもった、なかなかあなどれない奴なのだ。

この卵野郎の持つ力を使い、敵の宇宙人をすべて倒せばステージクリア。だが、なかなかひとすじなわにはいかないのだ。敵と味方の陣地の位置関係、地形データなどの毎ステージごとに異なる要素によって、ステージごとに違った戦略を用いなければ勝利を手にすることはとても無理。かなり多彩な戦略が必要となるのだ。

しかも敵の宇宙人たちはプレイヤーとまったく同じタイプの5種類の宇宙人、そのうえ天災までも（！）起こすことのできる、科学力をもって次々と攻め込んでくるから、まったく油断できない。

また、恐竜を育てるときも後々のことをよく考えて育てなければならない。たとえば、肉食獣ばかりを育てて草食獣を育てなければ、卵を産んだり、天災を起こしたりするために必要なパワーがちっともたまらないし、草食獣ばかりを育てていると敵の肉食獣が攻めてきたときにひとたまりもない。常に各恐竜のバランスを考えておかなければならない。

かなりの奥深さを誇るこのゲーム、かなり中毒性が高いからハマるのは覚悟しろよ。

敵草食獣を食べるティラノザウルス。ぷよぷよしていて美味しそう？

雨コマンドには味方恐竜を敵陣に送り込むための道作りにも使えるのだ。

味方の恐竜の周辺に雨を降らす雨コマンド。このコマンドを使わなければ草食獣の餌である植物は生えないぞ。

電気ショックにより瞬間的に卵をかえす。

天災

洪水を起こして画面内の敵を溺れさせる。

太陽熱を集中させて画面内の植物を全て枯らす。

地震を起こして、宇宙人の卵を全て割ることもできる。

流星を画面内に落として火事を起こす。雨を降らせないようにしろ。

出てくる恐竜はこの5タイプ

攻撃型肉食獣
恐竜のなかで一番の食いしん坊。かなり遠いところにいても草食獣を追いかけて食べにきてしまう。しかし、動きはそれほどに機敏ではない。

迎撃型肉食獣
狙った獲物はのがさない凄腕のハンター。近くの敵しか狙わないが、その動きは極めて速い。卵の見張り役にはもっとも適したヤツなのだ。

卵食獣
駆け足で敵陣まで移動し、敵の卵をちゃっかりいただくずるい奴。卵をほうばるその姿には幸せを感じるぞ。速攻で敵陣に突入させると効果爆烈。

防衛型草食獣
あまり卵を産まないがパワーはある。こつこつと誘導していけば、案外頼りになるやつ。こいつをうまく使って肉食獣のパワーを落とせ。

繁殖型草食獣
何も考えず草を食べてるのんきな奴。すごく弱いがこいつの数が少なくてはパワーが増えない。まず最初はこいつからコツコツと育てていくことになるのだ。

香山リカ × 矢野一隆

香山リカ●精神科医。現代思想誌から週刊誌まで幅広く活躍。リカちゃん先生の愛称で親しまれる。著書 リカちゃんコンプレックス 。

TALK & TALK

だからゲームはやめられない！

ゲームの基本はアーケード

香山◎私が高校生ぐらいのときに、インベーダーゲームが流行ったんです。喫茶店とかによくありましたね。弟がそれをやってるの見ていて、なんでこんなのやるんだろう、音はうるさいし、もっとゆっくりお茶でも飲めればいいのにって思ってたんです。でも、そのうちプレイしている弟が地球を守る戦士みたいに思えてきて、気がつくと「頑張れ！」とか「死ぬな！」とか言って応援していましたね。それからですね、ゲームにはまったのは。医学部って学生生活が長いですから、6年間も大学に通うんですよ。大学3年ぐらいまでは、風営法がなかったので、24時間ゲームセンターは開いてたんです。それで、夜な夜なゲーセンに出没して「ドルアーガの塔」とかやってましたね。

矢野◎セガのアーケードゲームで、印象に残っているのはありますか？

香山◎「スペースハリアー」が出たときは、恐ろしいものが出たなあ、と思いましたね。自分が一体化できるというか、自分の視線が主人公のキャラクターの視線と一致するんですよ。ほかのゲームだったら、上から見下ろすとか、横スクロールだと横から見てたりするんですが。

「スペースハリアー」は、結構はまって何度もやりましたね。でも、体感ゲームって女の子1人だとなかなか恥ずかしくてできないんですよ（笑）。「スペースハリアー」もきょう体が動かないタイプがあるんで、あれを捜してはよくやりましたね。きょう体が動くのはちょっとね。

矢野◎最近ゲームセンターはどうですか？

香山◎昔のナムコのゲームのリメイクしたもの、たとえば「ソルバルウ」などはやりましたね。あと「スターブレード」とか。あれは「サンダーセプター」の進化した形ですよね。

こういうふうに、長年ゲームをやってると、一巡りして昔あったものにまた出会えるんですよ。

矢野◎そう、進化はしてるけどね。

香山◎でも、こういう進化したゲームがもっとあると面白いと思うんですよ。たとえば3Dの「ディグダグ」とかあったらすごいでしょうね。下に穴を掘っていくシーンなんか考えただけでも恐ろしいですよ（笑）。

メガドラはソニック

香山◎大学生活もそろそろ終盤というときに風営法が施行されて、12時以降はゲームセンターに行けなくなったんです。もうそろそろ子どもの遊びの時代も終わりかなって思いましたね。

で、就職してお医者さんになったでしょ。ゲーセンに行く時間もあまりなくなって、それでも行きたいな、と思ってましたけど。それからだんだん家庭用のゲームに目が向いていったんです。

私が医者になった年にドラクエのⅠが出たんですよ。あれは、すがるようにやりましたね。

矢野◎ＲＰＧが一番好きなんですか？

香山◎いや、ゲーセンに行ってましたから、シューティングが好きなんですよ。「ザクソン」とかね。

矢野◎それは、セガのゲームですよ（笑）。マークⅢでも出てたし。

香山◎ああ、そうだったんですか（笑）。家庭用ゲーム機のいいところは、当直のとき使えるんですよ（笑）。

新人のころは、あっちこっちの病院に当直に出かけなくちゃならなくて、そういうときに、ちょっと持って行けるという利点があってよかったです（笑）。やっぱり、ソニックはいいですよね。ただそれまでは、あんまりメガドラに入れこんでやるということがなかったんで。

なんとなく、メガドラってマニア受けかと思っちゃって。メガドラのソフトのコーナーを、女の子がじっと見てると、なんとなく恥ずかしいんじゃないかって考えるんですよ（笑）。

でも、弟がすごくゲームが好きで、いろいろなゲームをもってまして、その弟の威を借りて、ちょっとやらして、とかいう感じでやらせてもらったりしてますね。でも、ソニックが出からですよ。メガドラに入れ込み始めたのは。

矢野◎メガドライブのユーザー層って、どういう人たちだと思います？

香山◎ぼーっとしてる人じゃなくて、ゲームをある程度まで一通りやったとか、まあ、一応ファミコンは制覇したから、次はメガドラでもやってみるか、というような人じゃないですか。ゲームの奥を深めているとか、そういう感じの印象をもっていますね。

（次号に続く）

BEEPLE LAND

びーぷるランド

GWも終っちゃったけど、楽しかった？　もっと楽しいこのコーナー。もちろん、みんなのお便りが盛りだくさんだよ。

今月の論

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2にはこうしてほしい

メガドラの代表作ともいえるソニックだけど、続編への要望をみんなに聞いてみたぞ。

●超面白かったソニックだったが、それでもいくつか不満な点がある。1つめは、クリアするまで非常に時間がかかることだ。いろいろアイデアを詰め込んだせいかもしれないが、やはりサクサクと進めるほうがプレイヤーを飽きさせないと思う。2つめは、途中、ゲーム展開が単調になるということだ。4メガだったので仕方がないと思うが、同じトラップや動きがずっと続いたら、やはりプレイヤーを飽きさせる欠点になるでしょう。3つめはサウンドについてだ。音楽が暗いとなんだか心まで(？)暗くなったような気分になり、ゲームがつまらなく感じます。2では明るい曲を多用したほうがいいと思う。この3つが改善されれば、ソニック2は完璧なゲームだ。

（宮城県・伊藤陽一・13歳）

●エンディングについては他の人に任せるとして、僕は持続性についてひとこと。読者レースでソニックのオッズが8点台に落ちたのは、やはり「飽きられた」せいでしょう。そう、ソニックは飽きられやすいのです。僕も当然、飽きてしまいました。なにしろクリアまで一本道ですから、何回もやっていれば飽きるのは当たり前ですよ。やはり、スーファミのマリオのほうがいろいろなルートがあって長く遊べるでしょうねぇ。あれの真似をしろとはいいませんが、そのへんを考えた物にしてほしい。

（埼玉県・まんきち）

●1作目があれほど充実していたので、強いて不満はないのだが、僕はエンディングが気になった。カオスエメラルドを取っても取らなくてもあんまり変わらない。もっと力を入れて、変化をつけてほしかった。それからどっちへ行ったらいいのかわからないところもあったので、矢印などを設置する。これですごく良くなりますよ。

（島根県・小西大・24歳）

●ソニックはしゃれたキャラクターだから、歌ったり、曲に合わせてステップを踏むところを見てみたい。あといくつかのコースに分けて、腕前に合わせてスタートできるようにしてほしい。

（兵庫県・Ｌ．Ｓ．Ｆ）

●タイトル画面は真っ暗でスポットライトがソニックを照らし出し、ドラムかなんかを鳴らして雰囲気を高めてほしい。ゲームの内容はとにかく走り回れるステージを増やしてほしい。あとは操作性の改善です。走りながら下方向を押すと回転しながら進むけど、なかなか入らないのでこれをなんとかしてもらいたい。その他のことはあまり手を加えないほうがいいんですけどね。(長野県・モーロク・16歳)

●内容については、あのソニックチームのことだから、きっと面白いものにしてくれると思うので何も言うことはありません。そこで細かいことを言いたいのですが、画面上に道路標識のようなものを出してほしいのです。よく調子に乗ってスピードを出していて、穴に落ちたり、敵に当たったりすることってありますよね。それをなくすために、背景に標識みたいなものを立てておいて、この先は危険だということを知らせるとか。そうすれば、心置きなくソニックのスピードを堪能できると思うんですがねぇ。

（東京都・メガドラえもん・23歳）

●スピード感を十分堪能できるようなバラエティーあふれるステージがほしいですね。以下はその私案です。●床も天井もジャンプ台で埋めつくされた通路を穴に落ちないように進む「トランポリンハウス」●チューブだらけの迷路状ステージ「ローリング・マウンテン」●さまざまな斜面が設置され、ジャンプの飛距離とスピードを競う「ノルディック複合」●自キャラを同じ姿の敵と、リングを奪い合う「ソニックＶＳメカソニック」などなど。クリアのときよりも、プレーのときの楽しさを追求してほしいです。

（横浜市・石井一騎・18歳）

●今度は、思いきって横スクロールをやめ、３Ｄにしてはどうでしょうか。一見、スペースハリアーのようで、ボタンを離せばちゃんと止まることもできる。押し続ければ、あのスピード感がそのまま。回転、拡大、縮小をフンダンに使って。もう最高だ！

（東京都・出口学・14歳）

8月号のテーマは

移植は「是」か「否」か

海外ゲームの移植についてです。

【ＢＥメガ総括】大胆な提案もあったけど、前作が大好評だったので、おおむね、操作性とか細部の改良だけで十分ってところかな。ただあのスピード感をもっと自由に楽しみたいっていう意見は多かったみたい。そんな欲求を満たしてほしいよね。次はMEGA-CDでリリースされるっていう噂があるけど、ハードの性能を十分に生かすことはもちろん、ここにあがった基本を忘れないでほしいよね。

ゲーム 言いたい放題

●私は怒っている。「コズミックファンタジー」はクソゲーだ!! 戦闘は古くさいしBGMもドラムをたたいたような変な音だし、キャラは歩くのがのろいし、戦闘中に石化や毒を受けた時なんか、誰が何を受けているか表示がない。それに魔法はあるけど威力がないからぶったたいたほうが早いし、ユウのESPが途中でなくなるのもつまらない。さらに、戦闘時の決定がAボタンになっているのはやりづらいし、CDのくせにカタカナが多いから読みづらいなど、数え上げたらきりがない。ビジュアルシーンが良くってもこれではあんまりだ。作った日本テレネットさんも自分たちがゲームをして面白いと思っているのだろうか？ わからん。チキショー金かえせー!

(愛媛県・ゲームがイキガイ)

——う〜ん、読んでて息切れしそうなくらいの不満の数々。そうだね、開発担当の方々の反論やコメントなんかも集めてみたいな。

●「エクザイル」をプレイしての感想。パソコン版「II」を元にしたこのゲーム。とりあえず遊べるゲームではあります。アクションシーンでの操作性は同社のヴァリスシリーズよりもしっかりしてますし、今までに類のないストーリー設定に興味をそそられるところもある。でもいかんせん地味な印象を拭い切れていません。数あるアクションRPGの中に埋れてしまい、これといったウリがないのです。意味のないパーティ性にも問題がありますし、いくら奇妙なストーリーでも実際のプレイに関わりない以上、それはウリにならないと思うのです。それでも、美少女キャラ指向の日テレにしては珍しく、女性もわき役で2人しか登場しない。そういった理由で「今までの日テレはちょっと…」という人も気楽にできそうなのはいいんじゃないですか？

(山形県・STELLA・18歳)

——最近は、日テレさんネタが多い。それだけ期待度も高いということで、ぜひがんばってほしいね。

●MEGA-CDの「フェイエリア」について。ちょっと簡単だったかなとも思いますが、戦闘で特撮ヒーローばりの必殺技（稲妻斬りなど）があったりしてけっこう楽しめました。しかし1つだけ不満だったのは、あまりにもNPCの扱い方が悪かったことです。たとえばアトライノ義勇軍には、村長婦人など意外な人たちが加わり、彼らの安否を気遣う人たちもいました。行方不明になったときは、私も思わず「早く助けてあげなければ」と夢中になったほどです。なのにラストでは大ボスの一言で無事だとわかって、もうそれっきりで終わりだなんてひどいじゃないですか! もちろんエンディングも期待はずれでした。チョイ役だからといって、ゲームを一時的に盛り上げるための使い捨てにしないでほしいです。いまどきのRPGでは珍しく感情移入ができたのに惜しい。

(栃木県・松木さやか・19歳)

——結局そういう細部が大切だよね。丁寧な作品作りが感動を与えてくれる。しかし今回は酷評が多くてコメントが……。

●メガドラで初めてRPGを買いました。「シャイニング・フォース」です。マークIIIの時、「ファンタシースター」をやりましたが、それ以来のRPGで、春休み半分を使いました。これで8,700円は安い。手が届く値段でしかもとてもハマる。戦闘画面はリアルだし、ストーリーもサクサク進むのがよかった。ヨーグルトが仲間になったときはうれしくてたまりませんでした。でもムサシ、ハンゾウを仲間にできなかったのは残念。よ〜し、もう1回やるぞー! この作品、ゲームそっくりにテレビアニメなんか作ったらどうだろう。最終回も感動するし、僕なら見るけどなあ。

(静岡県・和田育将・15歳)

——"うれしくてたまらない"なんて書いてあるとこっちまでうれしくなっちゃうんだな、これが。それにしても今月はRPG特集になってしまったね。MDにも数が揃ってきたからかな。これからは、本当に質の向上が大切だよね。じゃ最後にスポーツから一本。

●「サンダープロレスリング列伝」、なんで4Mもあるのにレスラーが12人なの？ PCエンジンも同じ4Mなのに。技もイマイチ切れがない。でも「レッスルウォー」よりは面白い。ヒューマンさん今度は8Mでレスラー21人。色も、音もかっこよくしてください。僕らは待っていますよ!!

(大分市・松村哲・12歳)

——ヒューマンさん、どうなんです。

イラスト

山形県・STELLA(18)

石川県・石田千賀羅(16)

岐阜県・KENTA

大阪府・泉樟葉(17)

愛知県・鳥月綜(16)

【いちゃもん言いたい放題】やい日テレ! リップとイザベラは10歳だとか言ってるけど10歳のガキにあんなムネとケツがあってたまるか!! あーやだやだ（千葉県・神風速人・20歳） いつもみなさんはソフトと会社にいちゃもんをたれてくださいます。僕はそんはみなさんに言いたい。"〜じゃねぇー!"って言葉づかい悪いよ!! 失礼しました。まだ若造なもんで……。（大阪府・清田和義・14歳）

ギョーカイに言いたい！

●セガさん…私は知っている。いまはMEGA-CDの慣らし運転中だということを。慣らしが終わる頃には堂々と「ファンタシースターIV」を発表しますよね、ね？

（福岡県・後藤利郎・19歳）

——えっ？　CDがゆっくり回転してるって。それは、修理に出しなさい（え〜ん、ごめんなさい）。

●ソニックをしたくてメガドラを購入してから半年近く、いろいろなゲームをしてみました。幸い、貴誌12月号の付録（ソフトカタログ）で十分勉強したのでくだらないゲームはつかまずにすみました……。メガドラは何かマニア向けソフトが多いようですね。ゲーセンの移植は、妙に難易度の高いものなどで女性向きとはあまり言えないような。アニメ物も私のような大人がやるにはちょっと抵抗があります。ソニックが大衆受けしたように、もっと一般向けゲームがあればいいと思います。メガドラは、マニアだけのものではないはず。（相模原市・おとな・22歳）

——のはず……なんだが。映画のようにいろんなジャンルがあってこそ普及機と言えるよね。各メーカーさんに期待しよう。あっ、これからもこういう大人の女性は大歓迎しますよ（スケベ）。

●WONDERMEGAは、低年齢層ばかりでなく、高い層もターゲットにしていると聞く。ならば、英会話ソフトを出さない手はない。いまや、空前の英会話ブームである。このブームに乗って、WMを軌道に乗せようではないか。CD-ROMを使った インタラクティブな英会話ソフトはすでに出ている。だが、やたらに高いハードが必要だったりして、いまひとつ一般的になっていない。そこでWM。身近なハードで英会話。勉強もできるという子供の言葉に親もつい買い与えてしまうでしょう。セガは英会話ソフトを出すのに理想的な立場にいるはず。ぜひ素晴らしいものを出してもらいたい。真のマルチメディアがスタートするはずです。ところで私は今年就職。セガに資料請求もした。入社することができたら実現してやるぞ。

（石川県・大滝の五郎蔵・21歳）

——FM-TOWNSも好調のようだし、遊びながら学べるっていうのは理想だよね。まあ値段の高さではWMも負けてない…!?

●僕はこの冬、スーファミを買いました。確かに絵も音もいい。けどメガドラとあんまり変わらないと思います。ずっとゲームをやってて、2つの機種の違いはコントローラーにあると思いました。スーファミのほうは手にしっくりしていて、思った方向に操作ができる。メガドラは大きくて、ゲーム中「あれれ」と思うことがある。操作性がいいと言われるソニックでも、裏技が何回入れてもできない。そこでセガさん、スーファミよりすごいコントローラーを作ってくれませんか。自分としては3,900円ぐらいで売ってほしいと思います。

（鹿児島県・トージャム・16歳）

——敵を知って、己れを知る。基本ですね（？？？）。

●セガさん、MEGA-CDに力を入れるのもいいが、そろそろ「マルチタップ」などの周辺機器を出してもいいと思う。やはりゲームは多人数でコントローラーを握ってやるほうが面白いよ。開発を期待してるぜ。

（札幌市・太田泰輔・14歳）

●メガモデム、はっきり言ってメチャメチャほしい。が、恐くて手を出せないというのが本音だ。対応ソフトは5本と少ないし、ゲーム図書館もイマイチぱっとしない。ハッキリ言って発売前からこのようになることを、多くのユーザーが予想していたと思う。マークIII時代のトラックボールや、3Dグラスなど、セガには自然消滅の歴史が数多くあり、ユーザーは恐れて手を出せないところがある。だがメガモデムに関しては、そんなことになってほしくない。モデムを使った通信プレイはきっとMEGA-CDでは体験できない面白さがあると思う。「スーパーモナコGPII」は上下2分割ではなく、通信対戦ができるようにしてもらいたいぐらいだし……。セガさんには今後のモデムにおける展開を示してもらいたい。今のあやふやな状態ではユーザーが困るし、セガの信用問題にもなると思う（最近の対応からすると、自然消滅の可能性は否めない）。

（大阪市・マツチカラ・20歳）

——この世界ではオプションや周辺機器というのもけっこう難しい問題だね。でも普及のカギを握るのはやっぱり対応ソフト。斬新なアイディアがあったら送ってくれ。

東京都・すとろべり(18)

青森県・穐元勇治(17)

北海道・海野卓(17)

岩手県・くろぐろ(17)

山形県・天野屋精肉店

大阪府・MINO

【BEメガ質問箱】Q：私は最近メガドラを買ったばかりなんですけど、ソフトは古いのも含めてもう20本くらい買いました。でも、なかには解けなかったソフトもあって残念です。どうか私にヒントをください。（東京都・山下富雄・18歳）　A：うむ。山下くんはいろいろ質問を書いてきてくれたけど、ゲームに関する質問は来月新設するお助けコーナーで受けつけるぞ。みんなもドーンとこい！

●ちょっと古いのですが、ＢＥメガ1990年の４月号のセガの広告の背景と同じものを見つけました。左のものは『ラジコン技術』という雑誌（1987年８月号）にプロポメーカーの使っていた広告ですが、右と背景がまったく同じです。どういうことでしょうね。これは？

（愛知県・匿名希望・16歳）

――こりゃ確かに似てますねぇ。どういうことでしょうねぇ。たぶん、広告を扱った代理店か制作会社が同じで、ブツを使い回したんでしょうかねぇ（レレ？　いつもよりトーンの低い担当だったりする）。ちなみにこの匿名くんのネタはだいぶ前にもらっっててボツってたネタだ。とりあえず大賞候補にしとこうかな。んじゃ次ね。

魔法のエンジェルMILKY♡リップ

●RIOT日本テレネットから発売される「魔法の少女シルキーリップ」は「魔法のエンジェルMILKYリップ」（斉藤苑子＆速水裕・司書房・コミックドルフィン）というマンガに設定、題名ともにそっくりだ！作者の２人も驚いてるぞ!?

（静岡県・金丸ジェット信・16歳）

――ありゃ～!!　あっそう！　なるほどねぇ～。「シルキーリップ」の企画者遠藤の笑ちゃん（気安く呼ぶヤツ）は、今度MEGA-CDで「銀河鉄道９９９」を作るそうだからそのうち真相を聞いてみたいね。あ、それとこのマンガも読んでみたいよなぁ。金丸の信ちゃん（ホント気安いヤツ）。で、次は？

●突然っすが「ルナーク」の特務員ＧＥＮとＢＵＲＮはチャゲ＆飛鳥に似てねぇっすか？

（大阪府・杉原知晃）

――似てねぇっす。次じゃ（笑）。

●「アドバンスド大戦略」の箱絵の中で指を前に指している指揮官らしき人に似た絵を見つけたぞ。左はタミヤ１／35のミリタリーミニチュアシリーズ「ドイツ将校セット」（現在生産中止）の箱絵に描いてある絵だっ！　似てるだろ。

（岡山県・安倉秀和・16歳）

――へー、こりゃ確かに将校のポーズが似てるよな。「アドバンスド」の箱絵にはもっと他にも絵が描いてあるけど、この調子じゃあれ全部に元ネタがありそうだなぁ。誰か全部探してみない？　えっ？　そんなヒマな奴いない？　んじゃ、しょーがない。次だ。

●関係ないけど、「ベアナックル」のブレイズはパッケージの絵とゲーム中のキャラ選択画面とでは、あごのほくろの位置が違う。

（埼玉県・太田隆司・19歳）

――スゲー！　こりゃ大発見だぜ。こんな大発見、関係ないなんてゆうなぁ！　というわけでびーぷる大賞はキミに決定だ！（ウソ）。

●トレコさんの「ファイティングマスターズ」のタイトルロゴと、サミー工業のスーパーファミコン用ソフト「バトルブレイズ」のタイトルロゴが構図がソックリでやたら似ています（だからどうしたとは言わないで）。

（東京都・星野茂久）

――だからどーしたぁ！　なぁんて言わないから安心しな、星野君。このことを指摘してきた人は数人いたけど、じつはこいつには重大な秘密が隠されていたのだ！　というのもトレコとサミー工業はまったくの同一会社（おおっ！）、つまりトレコとはサミーのメガドラソフト用ブランドなのだ（うおおっ！）。しかも最近トレコという名は消滅し、今後はサミー工業の名で、同社はメガドラソフトを供給する予定だ（うおおんっ！）。でも、なんでそんな面倒をするかは業界の七不思議だな（意味深）。

ビンビントーク＆BEメガフォーカス

ネタもキツくて、そろそろこのコーナーも年貢の納めどきがきたみたい。というわけで、今月はボツネタも集めてみたぞ。

【今月のびーぷる大賞発表】１年以上も続いてきたこのソックリネタ探しのコーナーもネタに困りだしたので、いよいよ来月から事業縮小をさせてもらおうかと思う。いやーホントに１年間楽しませてもらったぜ。次号からもネタは細々と募集するけど、新コーナー企画も募集するぞ。というわけで、今月のびーぷる大賞は愛知県の匿名くんの広告ネタに決定だ。う～ん、おめでとう。じゃ、さらばだ。

4コマまんが 劇場 MDくん

東京都・てけてけ(18)

ああ……束の間の幸せとはこのことか。ならば今度は不倫で「イー○Ⅳ」を奪え！(笑)

やっぱ他人のふんどしで相撲を取っていばっちゃイカンよなぁ。本家の超大作はいつ？

5月号のゴメンナサイ

●新作スクランブルP.44の見出しのところで、「熱血高校ドッヂボール部フットボール編」とあるのは「サッカー編」の間違いでした。関係者の方々ならびに読者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしました。謹んでお詫び申し上げます。

びーぷるランドへの投稿……

論	このコーナーは、毎回特定のテーマを決めて、それについてみんなで話し合おう、というコーナーです。ちなみに、テーマの分野は問いません(メインはゲーム)。また、これをテーマにしてほしい！という要望がありましたら、ハガキに書いて送ってください。 ●8月号のテーマは「海外ゲームの移植について」です。MDで海外ソフトをPLAYしてみたい！という声は多いよね。でも移植されたゲームの評価は…。というわけで、海外で売れているMDならではのこのテーマに対して、みんなの意見や希望を聞かせてください。
ゲーム言いたい放題	メガドラのソフトをプレイしてみた総評や感想をなるべくコンパクトに書いて送ってね。できたら新作ソフトのほうがいいなぁ。
ギョーカイに言いたい！	ゲームのギョーカイ（メーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど）に何か言いたいことがあったら、この場を使って伝えようぜ！
ビンビントーク＆BEメガフォーカス	もうなんでもあり！ゲームに限らず、あなたのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、どんどんハガキに書いて送ってね。「そっくりネタ」も待ってるぞ。新企画のアイデアなんかも募集してるよ。
BE・メガ質問箱	ゲームのことやサードパーティーさんに対することなど、ふだん疑問に思うことを聞きたいっていう人のためのコーナーだよ。
いちゃもん言いたい放題	君らがヒジョーに頭にきたゲームやメーカーさんなんかに、3〜4行で怒りの意見をぶちまける超過激なコーナーだ。ふだん言えないようなことも、ここでなら載せられるぞ。どーんとこい。
イラスト	ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。四コマまんが「MDくん」も募集中だぞ（こっちのほうは痛烈な風刺を期待してるからな)。

なお、〝びーぷるランド〟採用者全員の中から抽選で
●お好みのソフト……2名
●特製テレフォンカード……10名を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

あてさき 〒108 東京都港区高輪2−19−13 NS高輪ビル ソフトバンク(株)『BEEP！メガドライブ』編集部（○○○○○コーナー）係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

4月号プレゼント 当選者発表

①お好みメガドライブソフト（30名）
兵庫県・伊藤寛和、大阪府・水迫佳之、大阪府・三上耕太朗
東京都・会田喜一郎、北海道・吉田真和、京都府・古田信治
東京都・小林敬、秋田県・戸井田博志、福井県・葺屋修
北海道・北浦淳司、長野県・島村文彦、静岡県・原哲也
福島県・新村邦彦、兵庫県・古田明、東京都・上野恵一
熊本県・川崎芳治、群馬県・増田葉子、神奈川県・伊藤順一
石川県・南広和、東京都・小池直也、千葉県・渋沢幹男
兵庫県・笹沢哲也、岡山県・林陽一、鳥取県・黒川光明
福岡県・本庄恵一、埼玉県・高島秀明、京都府・児玉昇
青森県・城崎貴文、宮崎県・松本伸治、秋田県・金谷則夫

②お好みゲームギアソフト（5名）
茨城県・川上文雄、山口県・長瀬奈緒美、宮城県・寺島直紀
秋田県・柴田岳夫、埼玉県・野本一弘

③「アイル・ロード」テレカ（5名）
北海道・久末竜也、愛知県・猿渡一喜、高知県・吉川ゆみ子
東京都・折井宏、奈良県・藤永恵一

④MD専用ジョイスティック（5名）
静岡県・志賀啓吾、群馬県・大平和彦、茨城県・柿田千春
石川県・田原清悟、愛媛県・木浦健

⑤海外雑誌［MEGA FORCE］（5名）
福岡県・真田善行、福岡県・久保田隆一、大阪府・田中克治
宮城県・吉沢弘子、青森県・田口泰人

セガ特製腕時計（5名）
栃木県・相沢雄一、千葉県・鈴木玉耳、千葉県・飯塚慶祐
山口県・形山健一、茨城県・飯倉正裕

セガ特製ゲームラック（5名）
熊本県・吉村卓也、愛知県・両角稔雄、大阪府・小倉力
福井県・光枝孝郎、北海道・釜澤大

★今月号びーぷるランド採用者プレゼント：（ソフト1本）：鹿児島県・立和名弘一、（図書券1,000円）：東京都・佐渡強、静岡県・和田育将、神奈川県・森川香、大阪府・清田和義、東京都・山下富雄、愛知県・渡辺久美子、東京都・原安紀、岡山県・安倉秀和★4月号読者レースセット当選者：青森県・近本弘信、兵庫県・早坂昭雄、宮城県・伊藤良和、大阪府・坂辺敬太、栃木県・大野直紀

Sega Falcom ACT.8

セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt to be boring is of little use, but knowledge which is assimilated eagerly

第1弾発表まであとわずか!! しばし待て!!

セガ・ファルコムファンの皆様、ついに、第1弾が発表されます！ この記事を書いている今から1カ月以内に発表ということで、残念ながら今号は間に合わず、非常にもうしわけない。でも次号では、大々的にお知らせします。期待しててちょ。

はたして第1弾は移植なのかオリジナルなのか。考えても考えても、かえってわからなくなるばかり……。もひとつだけわかることは、チャレンジ精神旺盛(おうせい)なセガ・ファルコムのこと、あっと驚くようなモノを作ってくれるハズだ。

発表まであと少し。しばし待て。

これか！？

読者からの移植希望で、非常に人気の高かった「ブランディッシュ」。パソコン版でしかプレイできないので、ぜひ、との声が多かったけど……。

これ！？

「ドラスレ」シリーズの中でも、高い支持率を誇る「英雄伝説Ⅰ，Ⅱ」か!? という声も上がっているようだ。さてさて、どうなることか。

もしや…

移植ではなく、オリジナルということも考えられるかも。セガとファルコムが合体した新会社の第一歩にふさわしいゲームかもしれないぞ。

いいたいコラム

セガ・ファルコム取締役　矢野一隆の
仁義なき業界オチ②

「ドラクエⅤが並ばなくても買えるとか、堀井雄二のサインがもらえるかも知れない、なんて期待で、このスクールに入学したメンバーはいないとは思うけど」。

4月6日、大塚で行われた、エニックスゲームスクールの第一期生入学式。一期生なんと300余名、彼らへの特別講師としての一言を、チュンソフトの中村光一社長はこう切り出した。

もちろん冗談なのだが、今年度入学式を行ったゲーム関係専門スクール4校、生徒数全部で800名ぐらいと考えると、そう甘くは考えてもいられないよな。これだけの人数となると、全員がプライベートにパソコンゲームの開発のシミュレートをしていたとは、とうてい思えないわけ。

つまり、ほとんどがユーザーレベルで、今日から突然こちら側ということになる。エニックスゲームスクールの場合、高野学長は、レベル分けをきっちりして、独特なテキスト作りとクラス、コース分けを行い、落ちこぼれを出さない工夫をしているとのことだが、ここではメガドライブコースもあるので、ウチとしても期待は大きい。ただし卒業製作として、メガドライブソフトを、3人でチームを組み仕上げなくてはならない。ヒューマンクリエイティブでもそうなのだが、この作品がメーカー、ソフトハウスへ応募するときの合(ごう)否(ひ)判定基準となる。

どんなに真面目(まじめ)に通学していても、アーティストとしてのセンスやゲーム心が、才能として持っていないとどうにもならないわけだ。

学校というものは生徒のスクールフィーで成り立っているのだから、生徒数は多ければ多いほど、経営は楽になる。反面、多ければ多いほどプロクラスの卒業生の比率は少なくなるという、きびしい現実があるのだよ。他の分野では中ぐらいの実力でも、なんとかつぶしがきき就職先はあるのだが、ゲームエンジニアはそうはいかない。挫折(ざせつ)せず生き残ることを祈るばかり。先ほどの中村光一社長の締めの言葉。

「将来バグが出てなかなか解決できなかったり、ルーティングループしたり、納期に間に合わず落ちこんだとき、今日スタート台に立っている君達のゲームに対する情熱を抽出して立ち直ってほしい」。

S・F HOT LINE

春、新しい人生を迎えた読者の皆様、いかがおすごしですか？　五月病なんてものともせず、今日もがんばって行きましょう。

●一番移植してほしいソフトは、「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」です。できれば、ファルコムのソフトを早く移植できるというメリットを生かして、もうすぐ発表される「英雄伝説II」と合わせて移植してほしいです。

それから「ロードモナーク」も移植してほしいです。MDでもマウス登場が望まれていますが、マウスの普及を引っぱっていけるソフトと思うので、ぜひ移植してマウスを登場させてほしいです。

兵庫県／中村成和／17歳

●MEGA-CDに移植してもらいたいのは、ズバリ「ソーサリアン」。これしかないですね／

僕はパソコン版のやつはしたことがないのですが、MD版の「ソーサリアン」をやったりパソコン版のを見てもやっぱりすばらしいの一言です。まあ、MD版はROMカートリッジなので、追加シナリオは無理だったのだけど、MEGA-CDでそれが実現できれば、すごいと思うし、しかも「ソーサリアン」がCD-ROMでできるかと思うとぞくぞくします。でも移植するならばやはり、MEGA-CDの性能を生かしたものにしてほしいし、感動のシーンなどはビジュアルをおもいっきり使ってほしいし。また回転拡大縮小などの要素ももりこめば、絶対に100％売れると思います。でもやはり本家のイメージを壊さないでやってほしいデス。大変だとは思いますが、なにとぞお体に気をつけて、すばらしいものを作ってください。がんばれセガ・ファルコム!!　応援してるからな!!

鹿児島県／中性子爆弾

●私の意見としては、やはりセガ・ファルコムの第１弾は移植ではなくオリジナルにしてほしい。ファルコムのゲームは名作と呼ばれるものが多いので、移植をすればいい作品に仕上がるとは思いますが、第１弾を移植と新作をもってくるのとでは、最初に与えるセガ・ファルコムのイメージがだいぶ違ってくるのではないでしょうか。しかしだからといって、移植に反対しているのではありません。「イース」にしろセガ・ファルコムだったら、どう仕上げるのかとても興味ありますし……。けれど移植するならやっぱり、どのマシンにも移植されてないのがいいですね。というわけでセガ・ファルコムには期待しています。ぜひがんばって良い作品を作ってください。

余談。「ぽっぷるメイル」は、できたらどのマシンにも移植してほしくないと思っています。このごろ本当に少ない88の、それも88オンリーソフト（２月現在）なので、88を持っている人にはとても貴重なソフトなのです。88でしかできないソフトがあってもいいんじゃないの？

神奈川県／すやま兄

——キミの気持ちはファンとしてすごくよくわかる。でもやはり良いものは後世に伝えるべきではないだろうか。もっともっとたくさんの人に、良いものはやはり良いと、知ってほしいと思うが……。どうだろう？

●セガ・ファルコムさんがもしMEGA-CDでオリジナルRPGを出すとしたら。ぜひ武器や防具を換えたときキャラクターのグラフィックを変化させるようにしてもらいたい。でも今までに、コンピュータRPG界では、このようなことを考えていた人はいくらだっていたでしょう。それで今でもあまり実現されていなかったということは、やはり何か問題でもあるのでしょうか。でももし実現できれば、それだけでもかなりすごいゲームになると思いますけど、やはり難しいのでしょうか。

埼玉県／桑原昌樹

●このコーナーで中心となっている移植希望のことなんですが……。イースシリーズや新作のRPGがダントツで他のソフトを引き離していて、「う〜ん、そんなもんかぁ」とうなづいている今日このごろなのですが、移植をするのでしたら（たぶん、上位５位ぐらいからでしょ）ぜひともMDでなくてはダメ／　というアレンジをくわえていただきたいのです。ユーザーに高い評価を得ている作品は、必ずそのハードのポテンシャルを引き出したものだからです。（それは貴社が十分理解されているとは思いますが……）。はたして移植のできがどこまでいくか、私は楽しみに待つことにします。

千葉県／小川陽平

●千葉県／睦智一樹／16歳

●埼玉県／星／16歳

●千葉県／みな

●神奈川県／遊一郎

ジャムおじさんの 本音で迫るTVゲーム業界

前号から始まった「追跡シリーズ」の第2回目。今回はセガの成長要因をあげ、一方でサードパーティーが現在直面している問題について考えてみようと思う。

Writing／ジャムおじさん

追跡シリーズ　メガドライブが危ない！(2)
セガの成長に対し問題多いサードパーティー

メガドラの成長要因は意外ともろいもの

ファミコンしかなかった時代とは違い、メガドライブ、スーパーファミコン、ＰＣエンジンと３つのハードからそれぞれ毎月10本近くのソフトが発売されている今日では、小学生のＴＶゲームに対する感動や期待が徐々に失われつつあるように感じる。

しかしそんななか、メガドライブの中心的ユーザー層、いわゆる〝ヤングアダルト〟予備軍である中高生の心をつかんだソフトも出てきてはいる。実際、そのようなソフトが昨年のメガドライブ急成長の要因になったのだ。

その１つはいうまでもなく「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」。世界的に大ヒットしたこのソフトは、メガドライブの長所を十分に生かしきったことで、メガドライブのコアとなるユーザーの数を増やすことに貢献した。

２つめは「アドバンスド 大戦略」。このソフトはユーザーの数を増やすことには貢献できなかったものの、いわゆるマニア層にウケたことで、このソフトを開発したセガの〝素晴らしい開発力〟が大いにアピールできたと思う。

そのほか、価格ではスーパーファミコンより安いという、いい要因もあるが、メガドライブのユーザー層を拡げる試金石となるソフトがいまひとつヒットしていない。ナムコの「マーベルランド」においても、発売当時、セガに欠けているといわれたメルヘン路線をカバーしたソフトとして大ヒットが期待されたが、思ったより数が伸びなかった。ここらへんの時期からから〝サードパーティーのソフトはあまり売れない〟という印象を流通サイドにもたせ始めたのだ。

セガは危機状態のサードパーティーと協調せよ

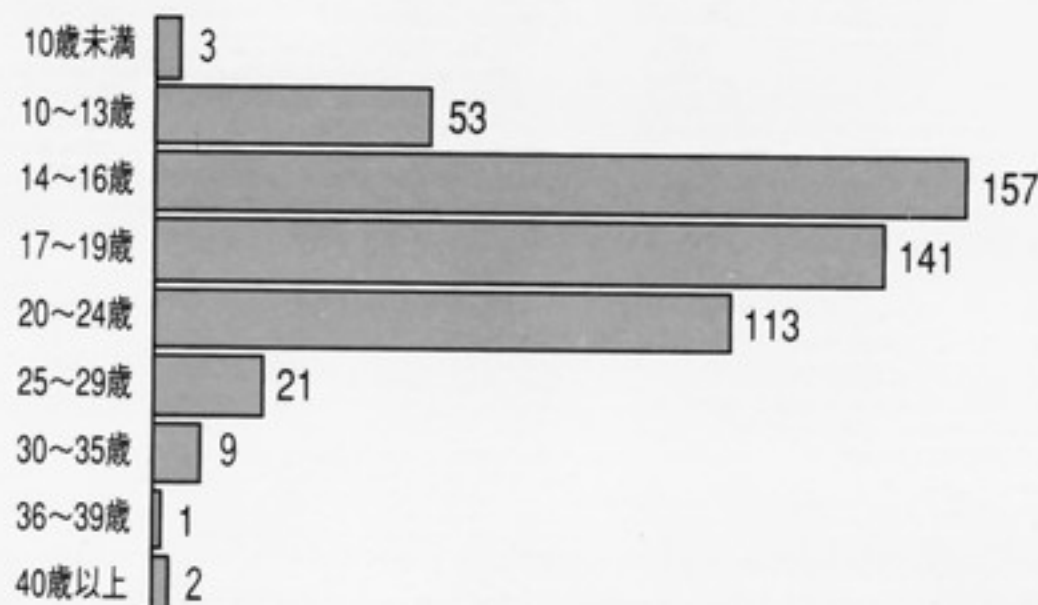
それでは、メガドライブでメルヘン路線のソフトへと幅を拡げていくことは不要なのかというとまったく逆である。スーパーファミコンではすでにキャラクター路線を軸に〝低年齢ユーザー層の囲い込み〟に成功し、ソフト１本あたりの発売本数はメガドライブやＰＣエンジンを大きく引き離している。また、ハードの普及も順調のようであり、「任天堂エンターテイメント」という専用コーナーが量販店に拡がりつつある。このままでは、サードパーティーと流通がともに、任天堂の軍門下にもどり、セガを支えていくサードパーティーがほとんどいなくなってしまう可能性も考えられる。

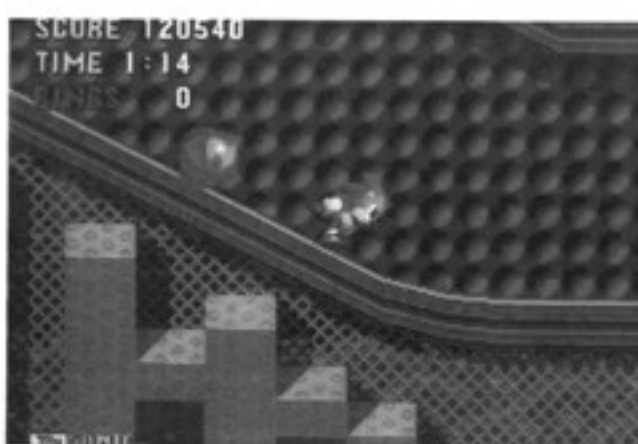
現在、サードパーティーが悩んでいる問題は流通サイドに対するウケが悪いことと、時間的余裕がないため１本のソフトに注力して作れないことである。したがって、各サードパーティーは手堅くシューティングやアクションゲームを作り、現在メガドライブが好調といわれる米国で売るという姿勢をとらざるを得ない。

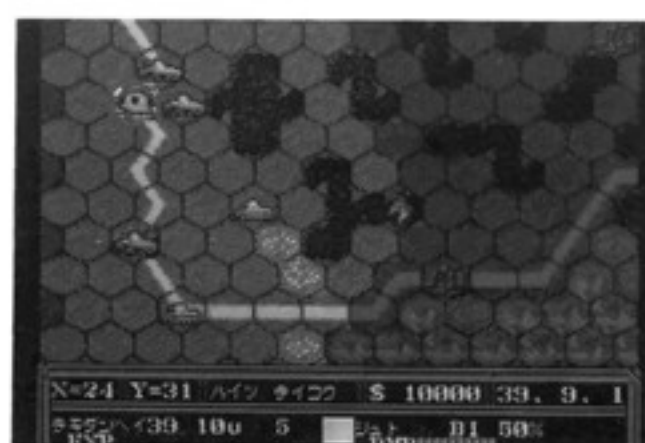
本誌４月号のアンケートでは、読者が最も期待しているソフトが「シャイニング・フォース」、次いで、ゲームアーツの「LUNAR」であったが、メガドライブユーザーの幅を拡げ、スーパーファミコンに本気で挑戦するという意気込みをもって、ソフト開発に取り組んでいると考えられるメーカーは、人気ソフトを発売しているソニックとゲームアーツぐらいであろう。

一方、本家本元のセガといえば、「ジュエルマスター」や「ソードオブ ソダン」といったユーザーに評価の低いソフトを流通サイドに売り込んでいるようだ。そんな余裕があるのなら、その分の発売本数を絞り込み、サードパーティーの売上増に協力していくという方向へ転換しないと、将来のけん引力が期待できるような中堅ソフトメーカーがどんどんスーパーファミコン陣営へ流れていくことにもなりかねない。そのことに早く気づくべきだと思う。

本誌読者の年齢層（４月号読者アンケートから）

年齢	人数
10歳未満	3
10～13歳	53
14～16歳	157
17～19歳	141
20～24歳	113
25～29歳	21
30～35歳	9
36～39歳	1
40歳以上	2

本誌読者のほとんどがメガドラユーザーと考えられるが、グラフを見てわかるとおり中高生に集中しているのだ。（グラフは４月号読者アンケートハガキ500通から集計したもの）

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

スピード感あるアクションとユニークなキャラクターがユーザー層を拡げた。

アドバンスド大戦略

前作「スーパー大戦略」よりさらにリアルになったため、マニア層にたいへんウケた。

SEGA 専門店

サ★ンタ

メガCDはルナ!!
メガドライブはセナ!!

☎03-3258-9051〈代表〉
〒101 東京都千代田区鍛冶町1ー10ー4 丸石ビル

サンタのおすすめ新作ベストテン(4月〜6月)

順位	タイトル	発売日	価格	順位	タイトル	発売日	価格
①	まじかるタルるーとくん	4/24	2,800円	⑥	デビットRバスケットボール	6/26	3,300円
②	アリシア・ドラグーン	4/24	5,200円	⑦	キングコロッサス	6/26	4,000円
③	中島悟のF1ヒーロー	5/15	5,200円	⑧	グランドスラム	6/5	4,500円
④	ワンダードッグ	6/26	☎	⑨	ロイヤルブラッド	6/30	7,000円
⑤	ツインクルテール	6/26	5,500円	⑩	A列車で行こう	4/3	4,000円

4〜6月のソフト

タイトル	価格	タイトル	価格
A列車で行こう 4/3	4,000円	ワンダードッグ 6/26	☎
アリシア・ドラグーン 4/24	5,200円	ツインクルテール 6/26	5,500円
まじかるタルるーとくん 4/24	2,800円	デビットRバスケットボール 6/26	3,300円
バッドオーメン 4/24	4,500円	キングコロッサス 6/26	4,000円
大航海時代 4/29	8,800円	ロイヤルブラッド 6/30	7,000円
スライムワールド 4/30	4,500円	グレイランナー 7/10	
中島悟のF1ヒーロー 5/15	5,200円	ドッジ弾平 7/10	
シーザーの野望II 5/28	6,000円	ひょっこりひょうたん島 7/17	
カメレオンキッド 5/29	4,400円	セナ スーパーモナコGPII 7/	
グランドスラム 6/5	4,500円	サンダーフォースIV 7/	

サンタのおすすめベストヒット20(在庫のある中からあいうえお順)

タイトル	価格	タイトル	価格
アウトラン	2,800円	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	3,800円
アークスオデッセイ	3,000円	ソーサルキングダム	5,800円
アドバンスド大戦略	4,000円	大魔界村	4,600円
ギャラクシーフォースII	3,000円	ドナルドダック	2,800円
ゴールデンアックスII	3,000円	バハムート戦記	2,800円
ザ・スーパー忍	4,000円	ベアナックル	4,500円
シャイニング&ザ・ダクネス	2,000円	麻雀道場	4,000円
シャイニングフォース	☎	マスターオブモンスター	2,000円
スーパーモナコGP	4,000円	ミッキーマウス	3,000円
ゼロウィング	3,800円	雷電伝説	3,000円

※商品は全て新品です。 ※新作ソフトは発売日にお届けいたします。

メガドライブ 11,800円

商品	価格	商品	価格
ゲーム図書館	8,500円	コントロールパッド	1,600円
RFスイッチ	1,600円	メガブラスターパッド	2,000円
ビデオ入力コード	800円	アスキーメガパッド	2,500円
ACアダプター	1,200円	クラスタースティックE'S	4,800円
XMD-1RGBユニット	3,800円		

メガドライブ専用ソフト

タイトル	価格	タイトル	価格
ART ALIVE	2,600円	ダーナ	5,000円
アトミックロボキット	2,000円	ちびまる子ちゃん	3,800円
アローフラッシュ	2,000円	ティックトレーシー	1,500円
アンデッドライン	5,000円	ティノランド	3,600円
イースIII	5,800円	テクモワールドカップ	4,100円
ヴァーミリオン	2,000円	TOEJAM&EARL	4,400円
ウィプラッシュー	1,500円	信長の野望	8,000円
ヴェリテックス	3,000円	バトルマニア	3,800円
ヴォルフィード	2,000円	バトルゴルファー唯	1,500円
宇宙戦艦ゴモラ	4,000円	ビットファイター	5,200円
エグザイル	4,800円	ビーストウォリアーズ	4,800円
SDヴァリス	4,500円	ファイヤムスタング	3,000円
F1サーカスMD	3,800円	ファンタシスタIII	1,500円
エレメンタルマスター	3,000円	フェリオス	1,500円
カース	1,500円	ブロックアウト	2,000円
球界道中記	2,800円	プロ野球'91	3,800円
究極タイガー	2,000円	ヘルツォーク・ツヴァイ	2,000円
空牙	3,800円	ボナンザブラザーズ	2,000円
クラックダウン	2,000円	ポピュラス	2,000円
クルードバスター	5,200円	まじかるハット	1,500円
ゲイングランド	2,000円	マスターオブウェポン	3,800円
ゴーストバスターズ	1,500円	マーベルランド	2,800円
鋼鉄帝国	5,200円	ミッドナイトレジスタンス	3,000円
サイバーボール	2,000円	港のトレイシア	4,800円
サンダープロレスリング外伝	4,500円	夢幻戦士ヴァリス	5,800円
三国志	2,000円	ムーンウォーカー	2,500円
三国志II	9,000円	モンスターレアー	1,800円
サンダーフォックス	3,500円	モンスターワールドIII	3,000円
新〜夜叉円舞曲	1,800円	乱世の覇者	5,900円
シャドーオブザビースト	4,900円	ルナーク	4,200円
シャドーダンサー	2,000円	レッスルウォー	3,000円
ジャンクション	2,000円	レンタヒーロー	3,000円
雀偵物語	4,800円	ロードブラスターズ	4,500円
上海II	4,000円	ローリングサンダーII	4,500円
ジュエルマスター	2,000円	ワードナーの森	2,000円
JuJu伝説	3,200円	ワニワニワールド	4,500円
将棋の星	4,000円	エイリアンストーム	3,000円
ジョーモンタナF	3,500円	ジョーモンタナII	3,000円
ストライダー飛竜	4,200円	ダブルドラゴンII	3,000円
ストームロード	3,800円	忍者武雷伝説	3,800円
ストリートスマート	3,800円	ファステストI	2,800円
スーパーエアウルフ	3,000円	ファンタジア	2,000円
スーパーハイドライト	2,000円	ブルーアルマナック	2,800円
スーパーハングオン	3,900円	メガトラックス	2,000円
スーパーモナコGP	4,000円		
スタークルーザー	2,800円		
スパイダーマン	2,000円		
スペースインベーダー	1,500円		
セイントソード	3,500円		
戦場の狼II	2,800円		
ソードオブソダン	2,000円		
ソーサルキングダム	5,800円		
ダイナマイトデューク	3,000円		
太平記	2,800円		
ターボアウトラン	3,600円		
ダーウィン4081	1,500円		
タスクフォースEX	4,800円		

ワンダーメガ メガCD 受付中

バックアップRAM 4,600円

ヘビーノバ 2,000円 ウッドストック 2,000円

タイトル	価格/発売	タイトル	発売
アーネストエバンズ	3,800円	クイズスクランブル	5月
コズミック・ファンタジー	5,500円	シルキーリップ	5月
ソルフィース	3,800円	デトネイター・オーガン	5月
デス・ブリンガー	5,100円	パワードリフト	6月
天下布武	4,800円	ライズオブザドラゴン	6月
ノスタルジア	3,800円	LUNAR	6月
フェイエリア	4,800円	プリンスオブペルシャ	7月
アイルロード	5月	ゆみみみっくす	7月

ゲーム・ギア 13,200円

商品	価格	商品	価格
チューナーパック	9,500円	カーアダプター	2,500円
バッテリーパック	4,800円	AVケーブル	800円
ビッグウインドー	1,800円	対戦ケーブル	1,000円

ゲーム・ギア専用ソフト

1200円コーナー
ギアー・スタジアム
スーパーモナコGP

1800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル

2000円コーナー
ウッディーポップ
がんばれゴルビー
サイキックワールド
ミッキーマウス
スペースハリアー3

2500円コーナー
ギャラガ'91
クニちゃんのゲーム天国
ソニックザヘッジホッグ
ドナルドダック
忍者外伝 琥球
パックマン コラムス
バット&パター 紫禁城
ハレーウォーズ
ファンタシースター
ポップブレーカー
モンスターワールドII
エイリアンシンドローム
バスターボール

2700円コーナー
アックス伝説
グリフォン
まじかるタルるーと

3000円コーナー
エターナルレジェンド
ラスサンサーガ
ARLIEL(アーリエル)

3500円コーナー
フレイ アレスタ
まじかるポピルズ

マークIII・マスターシステム用ソフト

(MDはメガアダプター必要…2500円)

無料ソフト
ギャラクティックプロテクター
め組レスキュー
メイズウォーカー

300円コーナー
アシュラ
アレックスのミラクルワールド
あんみつ姫
剣聖伝
星をさがして

500円コーナー
アフターバーナー
熱球甲子園
ロードオブソード

その他

タイトル	価格
アレスタ	1,500円
サンダーブレード	1,500円
忍	1,500円
スペースハリアー	2,000円
ダブルドラゴン	2,500円
ファミリーゲームス	1,500円

マークIII・マスターシステム用欧米バージョン

(アダプターAD300必要…2500円)

3600円コーナー
ゴーストバスターズ
コラムス
サマーゲームス
上海
チョプリフタ
ドラゴンクリスタル
ブラックベルト(北斗の拳)
ワールドカップイタリア
ワールドゲームス

3900円コーナー
アメリカンベースボール
R-C GP
アレックス忍ワールド
ESWAT
エイリアンストーム
エースオブエースズ
エリアアサルト
カジノゲームス
カリフォルニアゲームス
クラウドマスター
ゲイングランド
サイキックワールド
サイコフォックス
サイバー忍
サブマリンアタック
ジャングルファイト
獣王記
G-LOC
スクランブルスピリッツ
スパイダーマン
スーパーモナコGP
スラップショット
ソニックザヘッジホッグ
大魔界村
タイムソルジャー
ダブルホーク
サガイヤ(ダライアス)

3900円コーナー
ディックトレーシー
デッドアングル
テニスエース
ドナルドダック
バトルアウトラン
ビジランテ
ヘビーウェイトチャンプ
ボナンザブラザーズ
ボンバレイド
ミッキーマウス
ムーンウォーカー
ランページ
ワンダーボーイIII
ワンダーボーイ モンスターランド

4200円コーナー
R-TYPE
ギャラクシーフォース
ゴールデンアックス
ゴルフマニア
シャドーダンサー
ストライダー
マークス
ラインオブファイヤー

※以上の欧米バージョンソフトは、GGアダプター(3500円)を使用すればゲーム・ギアで遊べます。

光線銃用ソフト

タイトル	価格
ギャングスタータウン	3,600円
シューティングギャラリー	3,600円
アサルトシティー	3,900円
ランボーIII	3,900円
レーザーゴースト	3,900円
光線銃	3,000円
連射パッド SGコマンダー	800円
コントロールパッド	700円

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

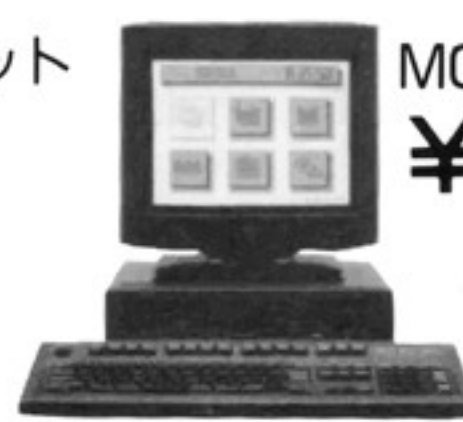
- ソフトの配送手数料は1本につき基本料金800円です。2本目から1本につき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
- 配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
- サンタの商品価格は全て、消費税が含まれています。小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
- FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX.03-3252-8456 または 03-3258-0333 (TELは03-3258-9051 受付10:00〜20:00)
- 不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。●業者からの売り込み歓迎、ただし新品に限ります。

TERADRIVE

超特価

専用カラーディスプレイが
(標準価格79,800円)
いっしょについてこの値段

MODEL 3セット
㊕¥118,000

MODEL 1セット
¥79,800

MODEL 2セット
¥89,800

TERADRIVE

ゲーム作家新人賞コンテスト

TERADRIVEを使ったゲームコンテスト どしどし作ってご応募下さい。

★受付はT・ZONE各店にて

主催：㈱亜土電子工業
期間：平成4年5月15日～平成4年7月31日迄
発表：平成4年8月31日

《賞品》

1位　アメリカ西海岸ツアー旅行（副賞50万円）
2位　ハワイ旅行（副賞30万円）
3位　香港旅行（副賞20万円）
4位　TERADRIVE
5位　TERADRIVE特別割引券

★応募ゲームの所有権は、開発者に属しますが販売権は㈱亜土電子工業が得ます。開発者は、㈱亜土電子工業よりロイヤリティーの支払、又は、所有権を販売する機会があります。
★カタログ案内書をご請求下さい。

T·ZONE 新宿店 ☎03-3342-1901

1F APPLE & NEC 03-3342-1901
2F IBM PS/FACTORY 03-3342-5533
FAX 03-3342-1903
〒160 東京都新宿区西新宿1-12-18

T·ZONE 本店 ☎03-3257-2652

4F IBMゾーン
3F IBMゾーン
☎03-3257-2652
FAX 03-3257-2661
〒101 千代田区外神田4-4-1

T·ZONE 上尾店 ☎048-774-0511

Super Store AGEO
FAX·048-774-0823
オープン!
営業時間
AM10:30～PM7:00
〒362 埼玉県上尾市緑丘3-5-28

店舗	住所	電話
大阪店	〒556 大阪市浪速区日本橋5-11-23	TEL06(634)7770
パーツショップ	〒101 東京都千代田区外神田1-5-7	TEL03(3257)2655
東ラジ店	〒101 東京都千代田区外神田1-10-11 東京ラジオデパートB1	TEL03(3257)2694
PSファクトリー	〒101 東京都千代田区外神田2-12-2	TEL03(3257)2750
宇都宮店	〒321 宇都宮市御幸町251-2	TEL0286(63)4949
大宮店	〒330 大宮市宮原町3-515-2	TEL 048(652)1831
川口店	〒333 川口市芝2-25-3	TEL 0482(68)7826
横浜店	〒231 横浜市中区松影町1-3-7	TEL 045(641)7741
静岡店	〒422 静岡市八幡1-4-36	TEL 054(283)1331
松山店	〒790 松山市和泉北2-2-18	TEL 0899(43)4910
水戸店	〒310 水戸市上水戸2-3-28	TEL 0292(26)7971

第24回 通信販売 ホップ

価格案内（テレホンサービス） 03(3877)6241(代) 24時間

注文 お問い合わせ 03(3877)2711(代) 12:00〜18:00

スーパーファミコン（任天堂）

定価¥25,000 ¥18,950

タイトル	定価	価格
(5/1)バトルブレイズ	¥8,700	¥6,750
(5/15)斬IIスピリッツ	¥9,800	¥7,650
(5/中)マジックソード	¥8,500	¥6,650
(5/中)飛龍の拳S	¥9,700	¥7,500
(5/末)甲竜伝説ヴィルガスト	¥9,000	¥7,000
(5/末)北斗の拳5	¥8,900	¥6,950
(4/28)F-1GRAND PRIX	¥9,700	¥7,650
(4/28)スーパーアレスタ	¥8,700	¥6,900
(4/下)ヘラクレスの栄光III	¥8,800	¥6,950
ウルティマIV	¥9,800	¥7,750
ペブルビーチの波濤	¥9,800	¥7,750
摩訶摩訶	¥8,700	¥6,850
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	¥9,800	¥8,600
らんま1/2	¥8,800	¥6,950
スーパーファミスタ	¥7,900	¥6,200
ロマンシングサ・ガ	¥9,500	¥7,600
ファイナルファンタジーIV	¥8,800	¥7,050
スーパーファイヤープロレスリング	¥8,500	¥6,700
スーパーフォーメーションサッカー	¥7,700	¥6,050
SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語	¥9,500	¥7,500
ダンジョンマスター	¥9,800	¥6,900
ソウルブレイダー	¥8,800	¥5,900
ラストファイターツイン	¥8,200	¥6,450
バトルグランプリ	¥8,500	¥6,400
シムシティー	¥8,000	¥6,400
シムアース	¥9,800	¥7,950
まじかるタルるートくん	¥8,000	¥6,400
ガンダムF91	¥9,500	¥5,200
バトルコマンダー	¥9,800	¥7,700
魂斗羅スピリッツ	¥8,500	¥6,400
高橋名人の大冒険島	¥8,500	¥5,900
スーパーマリオワールド	¥8,000	¥6,100
ゼルダの伝説	¥8,000	¥6,200
スーパー信長の野望	¥11,800	¥9,300
スーパー三国志II	¥14,800	¥11,700
超攻合神サーディオン	¥8,800	¥6,600
レミングス	¥8,500	¥6,400
スーパーバーディーラッシュ	¥8,800	¥6,600
弟切草	¥8,800	¥6,850
スーパーヴァリス	¥8,500	¥6,650
S.T.G.	¥8,900	¥6,500
雷電伝説	¥8,800	¥5,900
ディメンションフォース	¥8,500	¥5,900
スーパーE.D.F	¥8,800	¥5,900
サンダースピリッツ		¥4,950

メガドライブ（SEGA）

定価¥21,000 ¥11,400

タイトル	定価	価格
(5/15)中嶋悟F-1HERO MD	¥7,800	¥5,450
(5/29)カメレオンキッド	¥6,800	¥4,450
(4/29)大航海時代	¥11,800	¥8,250
シャイニングフォース	¥8,700	¥5,700
ターボアウトラン	¥6,000	¥3,900
サンダープロレスリング列伝	¥7,400	¥5,100
ソニックザヘッジホッグ	¥6,000	¥3,900
ベアナックル	¥6,000	¥4,000
ゴールデンアックスII	¥6,000	¥3,900
信長の野望 武将風雲録	¥11,800	¥7,900
三国志II	¥14,800	¥10,800
太平記	¥8,700	¥3,900
戦場の狼II	¥7,000	¥3,600
シャイニング&ザダクネス	¥8,700	¥1,200
バハムート戦記	¥8,700	¥1,200
ファンタジア	¥6,000	¥2,900
ダブルドラゴンII	¥8,800	¥3,900

テンジャラスシード、バトルゴルファー唯、三国志列伝、スーパーエアーウルフ、ポピュラス、ボナンザブラザーズ、アローフラッシュ、クラックス、ヘルファイヤー、ゲイングランド、ゴーストバスターズ、ヴォルフィード 各¥1,950

メガCD（SEGA）

定価¥49,800 ¥35,900

タイトル	定価	価格
(5/末)ルナーザ・シルバースター	¥7,800	¥5,500
(4/下)魔法の少女シルキーリップ	¥7,400	¥5,200
(CD)コズミックファンタジーストーリーズ	¥7,800	¥5,450
(CD)精霊神世紀フェイエリア	¥7,400	¥5,200
(CD)天下布武	¥7,800	¥5,600
(CD)惑星ウッドストック	¥6,800	¥2,900
(CD)ソルフィース	¥6,800	¥3,200
(CD)アーネストエヴァンス	¥7,300	¥3,200
(CD)ヘビーノヴァ	¥6,800	¥2,900
(CD)ノスタルジア1907	¥7,200	¥5,050
(CD)バックアップRAMカートリッジ	¥6,300	¥4,650

ティックトレイシー、ダイナマイトデューク、ディノランド、マスターオブウェポン、セイントソード、シーザーの野望、究極タイガー 各¥2,950

PCエンジンコアグラフィックスII（NEC）

定価¥19,800 ¥13,850

タイトル	定価	価格
源平討魔伝 巻の弐	¥6,800	¥5,000
熱血高校PCサッカー編	¥6,900	¥5,000
パロディウスだ！	¥9,800	¥7,200
グラディウス／サラマンダ	¥6,000	各¥3,900
ドラゴンセイバー／ちびまる子ちゃん		各¥3,950
アイドル花札ファンクラブ	¥8,900	¥6,550
究極麻雀アイドルグラフィック	¥8,900	¥6,550
ヘビーユニット	¥6,600	¥850
(SG)バトルエース	¥6,500	¥200

PCエンジンスーパーCD-ROM²（NEC）

定価¥47,800 ¥33,450

タイトル	定価	価格
(5/1)(SCD)スプリガンmark2	¥7,200	¥5,300
(5/29)(SCD)ドラえもん	¥4,800	¥3,500
(5/末)(SCD)キャンペーン版大戦略II	¥7,800	¥5,750
(SCD)STARパロジャー	¥6,800	¥4,950
(CD)超時空要塞マクロス2036	¥7,200	¥5,300

オペレーションウルフ、イメージファイト、ファイナルソルジャー、ダライアスプラス、ビジランテ、ラビオレプススペシャル、ワンダーモモ、桃伝ターボ、ガイフレーム 各¥1,200

PCエンジンDUO（NEC）

定価¥59,800 ¥39,950

タイトル	定価	価格
(SCD)天外魔境II	¥7,800	¥5,750
(SCD)ヒューマンスポーツフェスティバル	¥5,800	¥3,300
(CD)雀偵物語2 出動編／完結編	各¥4,800	各¥3,500
(SCD)ライザンバーIII	¥6,800	¥5,000
(SCD)未来少年コナン	¥7,200	¥5,300

(CD)ヴァリス4、(CD)イースIII、(CD)ガルクライトDF2、(CD)コブラII、(CD)三国志、(CD)アストラリウス 各¥2,950

パワーイレブン、TVスポーツフットボール、ダウンロード、スパイラルウェーブ 各¥1,950

ファミリーコンピューター（任天堂）

定価¥14,800 ¥9,600

タイトル	定価	価格
ファイヤーエンブレム外伝	¥6,800	¥5,000
ファミコンジャンプII	¥8,500	¥3,600
スーパー桃太郎電鉄	¥5,800	¥4,250
ウルトラマン倶楽部3	¥7,800	¥4,900
テトリス2	¥6,500	¥4,750
ファイナルファンタジーIII	¥8,400	¥2,950
天地を喰らうII	¥8,500	¥2,950
ラグランジュポイント	¥8,500	¥1,950
ファミスタ'92	¥5,000	¥2,950
ガチャポン戦士4	¥8,500	¥4,900
ジンギスカン、ランペルール		各¥2,950
すごろクエスト	¥6,500	¥1,950

ネオジオ（SNK）

定価¥48,000 ¥34,400

タイトル	定価	価格
コントローラー		¥5,200
メモリーカード		¥2,600
(5/末)ラストリゾート		
サッカーブロール	¥21,800	¥17,450
フットボールフレンジー	¥23,800	¥19,050
餓狼伝説	¥23,800	¥19,050
2020年スーパーベースボール	¥21,800	¥17,450
ASOII ラストガーディアン	¥18,800	¥15,050
キングオブモンスターズ	¥19,800	¥15,850
スラッシュラリー	¥23,800	¥19,050
クロスソード	¥21,800	¥17,450
バーニングファイト	¥19,800	¥15,850
戦国伝承	¥19,800	¥15,850
ニンジャコンバット	¥18,000	¥11,600
エイトマン	¥21,800	¥17,450
スーパースパイ	¥19,000	¥11,750
マジシャンロード	¥15,800	¥9,200
ラギ	¥19,800	¥11,500
ロボアーミー	¥21,800	¥17,450
ライディングヒーロー	¥21,000	¥16,800
ベースボールプロフェッショナル	¥18,000	¥9,800
ナム1975	¥13,800	¥8,900

ゲームボーイ（任天堂）

定価¥12,500 ¥8,900

タイトル	定価	価格
(4/24)ドッジ弾平	¥4,500	¥3,250

スーパーマリオランド、ドクターマリオ、テトリス、ヨッシーのたまご、メトロイド2、サガイア、熱血高校サッカー部、ムサシロード、人生ゲーム伝説、サガ、サガ2 各¥1,950

ゲームギア（SEGA）

定価¥19,800 ¥13,900

タイトル	定価	価格
ソニックザヘッジホッグ	¥3,800	¥2,650
ドナルドダック	¥3,800	¥2,650

ギアスタジアム、スクウィーク、がんばれゴルビー、上海II、ハレーウォーズ、ポピルス、ベルリンの壁、マッピー 各¥1,950

●注文方法

1. テレホンサービスに電話して、欲しいソフトを探す。値段も確認して下さい。
2. 注文専用電話でソフトの予約、在庫確認をして下さい。送料、合計金額を聞いて下さい。
3. 郵便局から、現金書留か郵便振替で送金下さい。このとき、商品名を書いたメモを同封する。必ずおつりのないように。（差額の返金はしません）
4. 現金が到着してから、10日前後で商品が届きます。（郵便振替の場合は15〜20日）

●代金の目安

※ふつうのソフト＝紙バコ入りのだいたいカセットぐらいの大きさのもの。

商品代 ＋ 手数料（1本につき100円） ＋ 送料（ふつうのソフト3本まで 300〜 500円）（本体とソフト数本ぐらい 700〜1100円）

●注意

- 不良品、故障の場合はメーカーのサービスセンターに直接お問合せ下さい。当店では、修理はしておりません。
- 商品の返品・交換は致しません。
- 15日以上たっても商品がとどかず、何の連絡もない場合は、電話でお問い合せ下さい。
- 相場のでた安いソフトは、その時々によっていろいろあります。テレホンサービスで調べて下さい。
- ホップの価格は全て消費税込みです。
- 電話をして、4日以内の消印が有効です。これを過ぎましたら、電話注文をやりなおして下さい。

あてさき 〒134 東京都江戸川区中葛西3-37-2 ㈱ホップ　郵便振替番号 東京0-365589 ㈱ホップ

この価格はすべて税込みです。新品のみ扱っています。　5月1日号

価格は相場によって変わる時があります。諸都合により品切れする場合があります。ご容赦ください。

BEメガホットメニュー

BE-MEGA HoT MENU

PART 1

THUNDER FORCE Ⅳ

テクノソフト／7月下旬発売予定／価格未定／SHT／8M

次から次へと出没する敵キャラを撃ちまくれ

サンダーフォースの最新作が登場する!!

パソコンで発売された「サンダーフォース」は、アッという間に話題を独占した名作ゲーム。8方向に、しかも超高速でスクロールする迫力を今でも覚えている人もいるだろう。

その後、X68版とメガドラで「サンダーフォースII」が発売される。8方向スクロールシーンのほか、新たに横スクロールシーンが加わった。また、派手な武器も好評だった。

1990年には、メガドライブのみで「サンダーフォースIII」が発売される。これには8方向スクロールシーンはなく、横スクロールシーンだけで構成されていた。このシステムがアーケード仕様だったためか、後にアーケード版になる、という快挙をなしとげた。

そしていよいよ、最新作の「サンダーフォースⅣ」の登場だ。前回までの「サンダーフォース」シリーズの味を残しつつ、さらに派手に、さらに手ごたえのあるゲームになっているぞ。まさに超大作だ。

制作も快調の「サンダーフォースⅣ」だが、今回はその制作途中のバージョンをお見せしよう。ゲームの発売は7月下旬だが、それまで画面写真を見て完成の日を楽しみに待っていてくれ。素晴らしいゲームになると思うぞ。

ステージ1とステージ4を大紹介

期待に胸踊らせる気持ちを抑えて、まずは今回紹介する画面写真をじっくり見てくれ。開発途中のものから、1面と4面をドカッと紹介するぞ。この2つの面は、登場するキャラクターや背景など、ほとんど完成している状態のものらしい。

ほかの面に関しては、まだ公開できないようだ。開発が進みしだい、新しい画面も紹介していく予定だ。

では面紹介に移る前に、簡単に「サンダーフォースⅣ」のルールを復習してみよう。基本的には前作の「サンダーフォースIII」と同じルールだ。つまり、画面は横スクロールということになる。武器を取ったら、ボタンを押してその武器を自由に切り替える。各面には中ボス、ボスが登場する。このあたりは、「サンダーフォースIII」と同じため、ファンには親しみやすいだろう。

それでは次のページから、ステージ紹介に移る。じっくり見てくれ。

青い空がさわやかっぽい。山まで見えて、すがすがしい感じのグラフィックだ。

ものすごく描きこまれた緻密なグラフィック。さすが8Mは違うぜ。

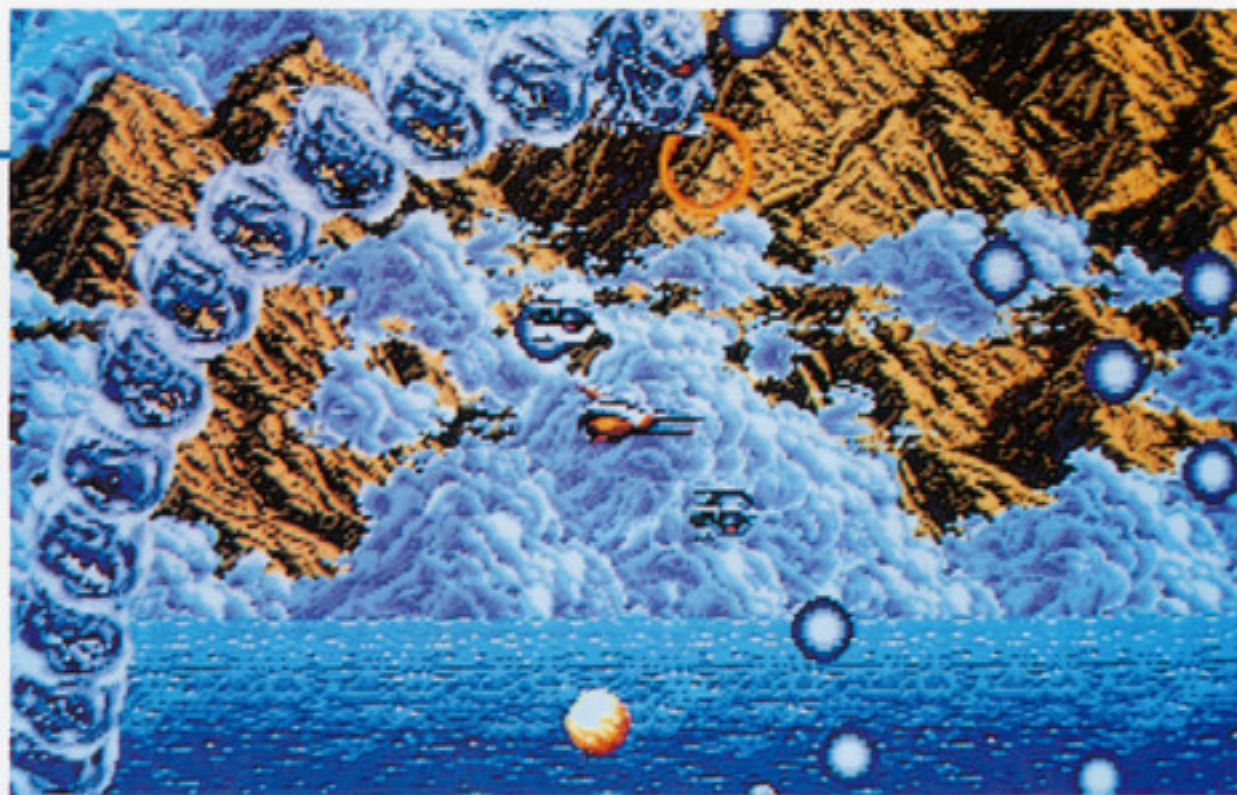
　※画面写真はすべて開発中のものです。

ステージ1 ストライト

では、さっそく1面を見ていこう。「サンダーフォースIII」ではジャングル地帯を進んでいったが、このIVもそんな感じなのだろうか？

画面を見るといわゆるシューティングではオーソドックスな岩山っぽいシーンも見える。ここは惑星アクエリア。かつては美しい星だったはずだが、オーン帝国の手に落ちてしまった。まずは、この星を取り戻せ。

このステージでの注目点は、やはり巨大な蛇だろう。海から突然飛び出し、戦闘機ライネックスに襲いかかる。たくさんの関節からなるボディーの弱点はたった1つ。頭の部分だけ。この頭を、しつこいくらい攻撃すると、なんとか倒すことができる。無理に破壊しなくても、しばらくよけていれば、海中にもどっていくので、それを待つのもいいだろう。

とにかく美しい背景の中を、敵たちがどう動いてくれるのか、今から楽しみだ。

海から出現した、巨大な蛇が襲いかかってくる。こいつの弱点は顔だ。撃って撃って撃ちまくれ。

しかしこの蛇の顔、ちょっと不気味な感じがするなあ。あんまり戦いたくない。

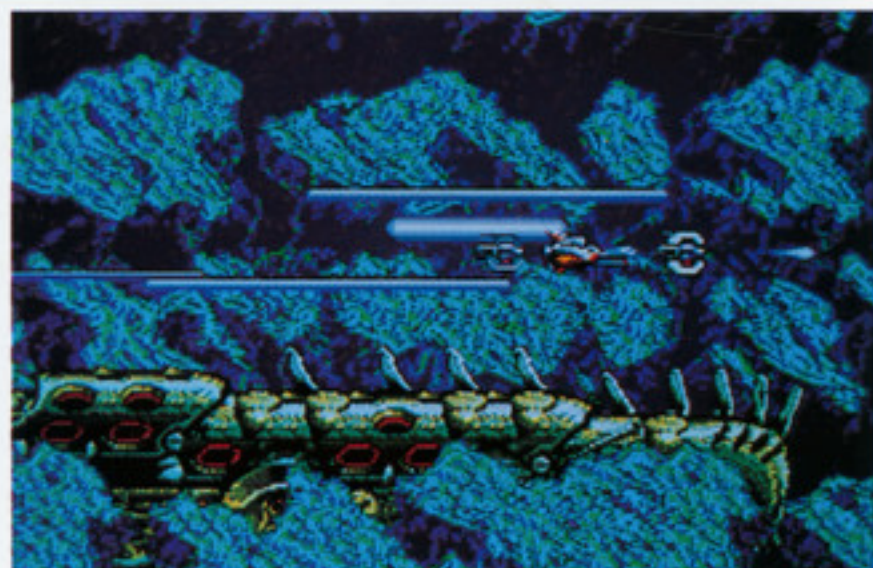
画面いっぱいに広がる雲。こんな美しい星にまで、オーン帝国の手が伸びている。

水しぶきをあげながら攻撃してくる敵。敵の動きも、早く見てみたいよね。

敵キャラ こんなヤツラが登場するぞ

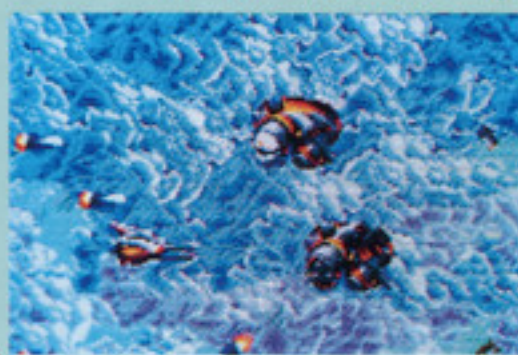
1面で登場するキャラクターは、全部で7種類。これらの敵キャラクターのうち6つを1つずつ紹介しよう。

どの敵も、それぞれ個性的な動きをする。しかもすべてのキャラクターが滑らかなアニメーション処理を魅せてくれる。大きな敵から小さな敵まで、ちゃんと凝った動きをするのが、「サンダーフォース」の伝統、とも言えるかもしれない。

戦闘機ライネックスに数々の敵が襲いかかる。しかしライネックスには、たくさんの武器がある。敵に対して有効な武器を見つけ出し、その武器を素早く装備して戦えば、攻撃の活路は見いだせるはずだぞ。今から敵の動きを予想して、作戦を立ててしまうのもいいかも。

こんなに巨大な敵まで登場する。しかも攻撃も激しいときたモンだ。さてどうしよう。

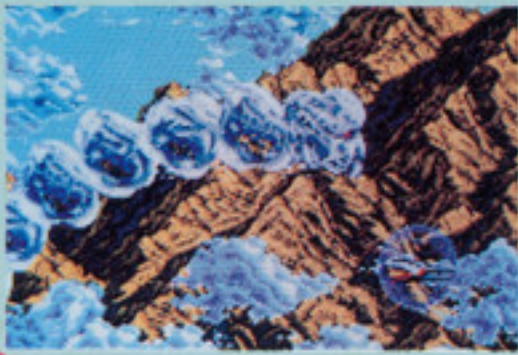
ビッキー

海中から出現。出現中は回転しており、破壊不可能。ライネックスと同じ高度まで上昇すると、体当りしてくる。

バントライン

形は同じでも、動きの違う2タイプがある。1つは前方から、もう1つは、後方から出現するぞ。

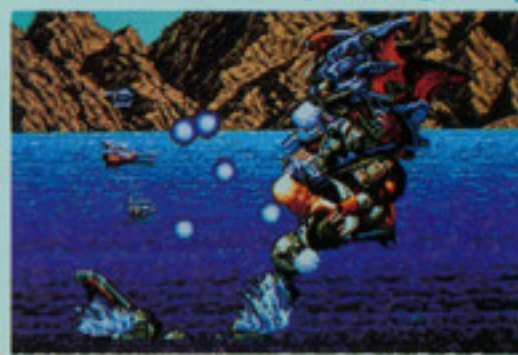
ナイパー

海面を進む、機雷バラまき装置。頭上のレーダーを破壊すると、テタラメに機雷をバラまいて自爆する。

ビアス

多関節タイプの、蛇のような敵。海中からイキナリ出現し、画面上を動き回る。弱点は頭部だがカタい。

グリーンオクト

空母型の中ボス。ハッチからビッキーを発射し、さらに拡散シャワーレーザーを発射する要塞機をも従える。

ガーゴイルダイバー

ボス。多間接のしっぽと口部から、強力な攻撃を仕掛けてくる。弱点を攻撃すると反撃する自動報復装置つき。

ステージ4 デイザー

そして4面だ。もちろんここまでの間には、2面、3面があるのだが、まだ開発中ということだ。そこで一番進行の早い、4面を先に紹介しよう、というわけだ。2面3面の完成も待ち遠しい。

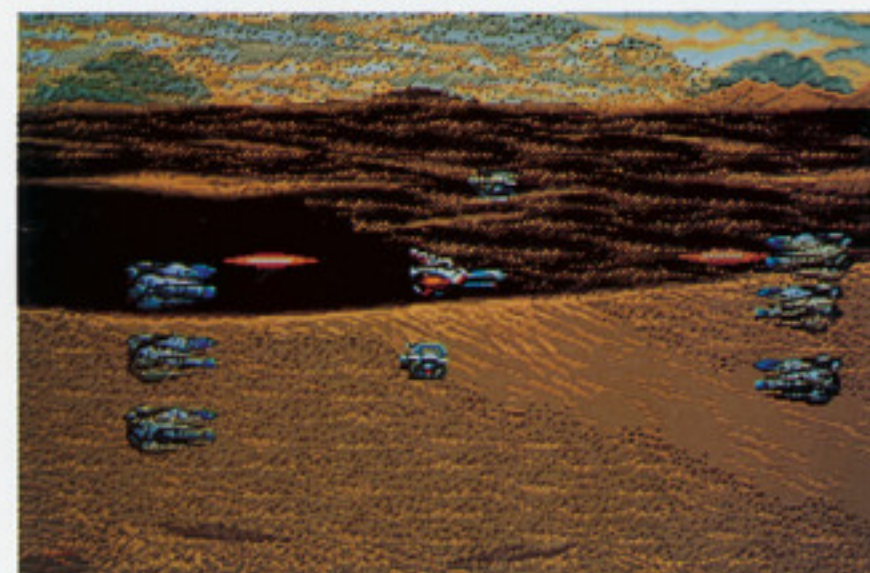
さて、この面の舞台である都市は、オーン帝国の攻撃によって砂漠化になってしまった。砂嵐が吹き荒れるサマまで、なかなかリアルに表現されている。1面の美しさとは違った、緻密な美しさがあるぞ。

また、敵キャラが砂にかくれていたりすると砂の部分が盛りあがっているので、注意して武器を発射しよう。このへんの芸の細かさもしっかりとチェックしておきたいところ。

多彩な演出がなされ、仕上がっているようだ。

大きな翼の飛行機は、戦車を積んでいる。戦車を投下される前に、まとめて破壊してしまおう。

画面全部が砂。もう砂しか見えないのに、なんとなくオリエンタルな気分。

砂を巻き上げながら進む戦車。映画なんかのSFもののアニメを見ているようでカッコいいのだ。

ライネックスを挟みこむように、左右から攻撃を仕掛けてくる敵キャラ。

敵キャラ こんなヤツらが相手だ

テトラパック型の敵キャラ。攻撃すると仕返ししてくる、なんともイヤなヤツ。

2面には9種類の敵が登場する。砂の中から出現するもの、空を飛んでいるものなど、さまざまなタイプがある。

この面のキャラクターの特徴は、ハッチ的なものが多いこと。つまり、キャラクターがキャラクターを排出したり、選んできたりするのだ。こういう敵に対しては、早めの攻撃が有効。先手必勝だ。

ビンセント

足のついた戦車。AKIRAに似たようなマシンが出てきたような……。砂の上をすべるように移動する。

DD2

ライネックスに向かって飛来する。しつこく追い回すイヤなヤツ。振り返るアニメーションつきの凝ったキャラ。

Mダグラス

画面の左右から出現し、超高速のレーザーを発射する。なるべく高度を合わさないように戦うといいかもね。

ディフェンダー2

ハッチから発射されるタイプのほか、空中をさまよっているタイプもある。破壊されるとアイテムを攻撃する。

ジェライ

大きな翼が印象的なキャラ。編隊を組んで飛来し、ビンセットを空輸する。サッサと倒してしまいたいキャラなのだが……。

LM

砂の中から出現する、ヘビのような多間接キャラ。中ボス。頭の左右についているボールを投げつけてくる。

フォマルハウト

曲線的なフォルムのキャラ。この面のボス。周囲にバリアのようなホールを回転させて身を守る。弱点は頭。

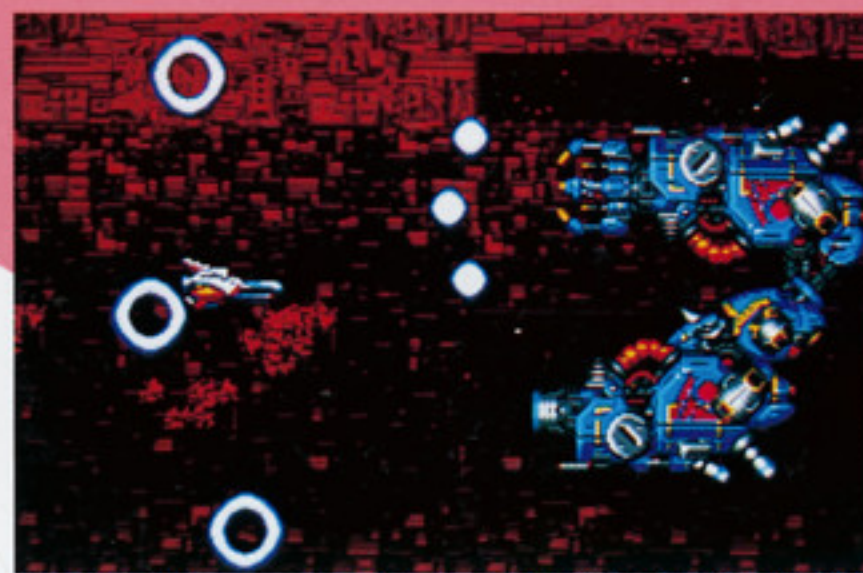
THUNDER FORCE IV

実はステージ2やろもココまでできている

秘密にしていたわけではないのだが、じつはステージ1とステージ4のほかにも、いくつか画面写真を入手したのだ。もちろんまだ開発途中のもので、これから手が加えられて変更される可能性もあるが、とりあえずは、とくとご覧あれ。

ステージ2は、廃虚（はいきょ）となったスペースコロニーが舞台。また、ステージ3は、オーン爆撃機の大編隊に襲われる都市が舞台となっている。どちらの面も、緻密（ちみつ）なグラフィックが楽しめるはずだ。

また、この画面写真を見るかぎりでは、敵キャラが今までのシリーズより、さらにメカっぽくなっている気がする。これらのキャラクターの動きも見ものであろう。完成するのを楽しみに待とう。

いかにも外装カタそうなキャラクター。どんな攻撃を仕掛けてくるんだろう。

2面の中ボス。レーザーやらホーミングミサイルやらを搭載。強力な火力をほこる。

破壊された町並みが見える。ここもオーン帝国の手に落ちてしまったのだろうか。

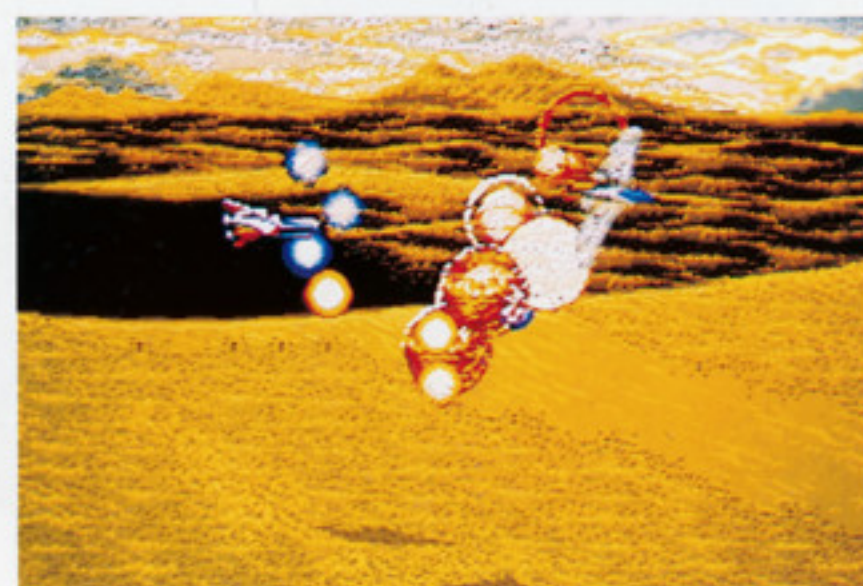
兵・器・活・用・ガ・イ・ド

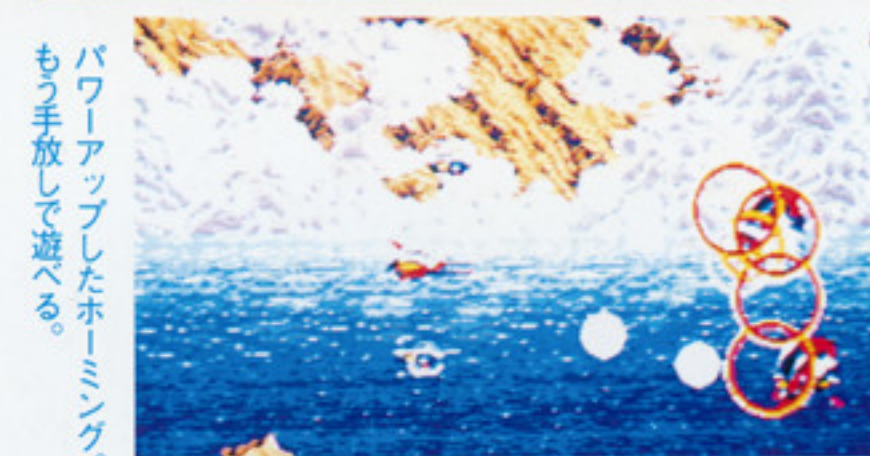
「サンダーフォース」シリーズのウリは、なんといってもハデな武器だろう。そこで、これらの武器を簡単に紹介しよう。新たに加わった新兵器もあるぞ。

まず前作から引き継がれている武器は、ツインショットとバックショット。この2つは、アイテムを取らなくても使える武器で、それぞれ前方、後方を攻撃するのに役立つ。この2つがパワーアップすると、ブレードや後方にレーザーを発射するレールガンが使える。そのほか、スネークは上下の壁をはうように進む、ハンターは敵を自動追尾する、クローはライネックスの周囲を回る攻撃補助ユニット、シールドはダメージを吸収するなど、これら武器は前作と同様の機能を果たす。

今回新しく加わったのは、フリーウェイという武器だ。移動方向にノーマル弾、その逆方向に5つのミサイルを同時発射する。この武器の使いこなしが、攻略のポイントだ。

これが新兵器のフリーウェイ。好きな方向に攻撃できる強力な武器だ。

以前のファイアーのような役目を果たすスネーク。壁をはうように。

おなじみのホーミング。敵を自動追尾してくれる強力兵器だが、壁は壊せないのが欠点。

ツインショットがパワーアップするとこのブレードになる。

パワーアップしたホーミング。もう手放しで遊べる。

バックショットがパワーアップ！　強力な火力で後方を攻撃するレールガン。

中嶋悟　F1 HERO MD

バリエ／5月15日発売／7,800円／RAC／8M

亜久里や右京と並んでF1サーカスを駆け抜ける！

92年度F1を先取りできるぞ!!

ウイリアムズ勢が圧倒的なスタートダッシュを見せた今年のＦ１シーン。そこに参入して年間チャンピオンを目指すのが「中嶋悟のＦ１ヒーロー」の目的だ。サーキットのデータは今年のものを使用しており、南アフリカグランプリもしっかりと用意されている。コースコンディションや天候、路面状態などを把握してマシンをセッティングしたり、確実なポイントゲットのため、まず完走を目的に走るなどの作戦面も大切。これぞ本格派のＦ１ゲームと言えようぞ。

全世界を股にかけたレースの世界にチャレンジ。サーキットごとに変化するグラフィックも美しい！

これはご存じ鈴鹿サーキット。立体交差があるが画面には出てこない。残念。

新コースもバッチリ

南アフリカグランプリ、キャラミサーキットもちゃんとある。92年度のデータがばっちりなのだ。

架空のオリジナルサーキットもあるでよ。直線と複合コーナーが組み合わされた難コースなのだ。

その他のプレイモードもある

年間チャンピオンを目指すグランプリモードだけがすべてじゃない。その他にもこんなモードが用意されているのだ。

タイムアタックモード

名前のとおり、ベストタイムを狙うためのモード。１つのコースを自分で決めた周回数を走る。2人プレイの場合、画面は上下2分割での対戦プレイとなる。

やっぱサシのバトルは熱い！　車を変えればハンデ戦も可。

プラクティスモード

グランプリの練習用。一緒に走る7人のドライバーを選択し、好きなコースを好きなチームで走ることが可能。

お気に入りのメンバーでレースを体験してみよう。微妙に名前が違うのは気にしないよーに。

中嶋悟の解説つき

日本人初のF1パイロット、中嶋悟のアドバイスが、ゲーム内に反映されている。

このゲームの特徴は、日本人初のＦ１パイロット、中嶋悟のアドバイスがゲーム中に登場することだ。グランプリモードでプレイすると、各サーキットの紹介画面で、中嶋悟によるコース攻略法が紹介されるのだ。

この攻略法は、７速マニュアルギアで現実のコースを攻めることを前提にして説明されているようなので、ゲームのなかのコースをオートマで攻める場合などは、全面的に信頼しないほうが無難。あくまで参考にするだけにとどめるのがよい。ただ路面状況（滑りやすいかどうか）など、一見してわからないことも教えてくれるので、ぜひ耳を傾けたい。

こちらは、ゲーム画面に登場する中嶋悟。リアルで説得力あるでしょ。

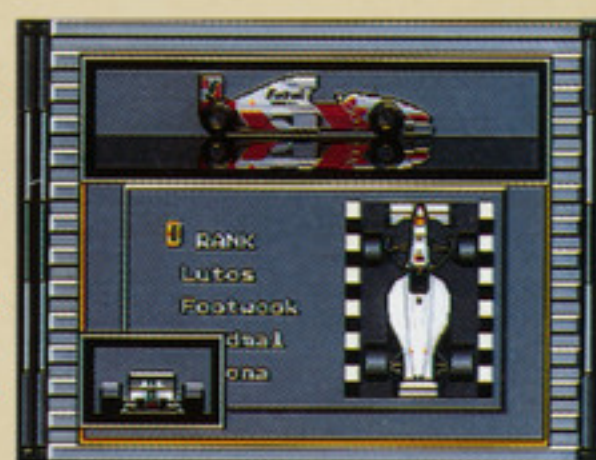
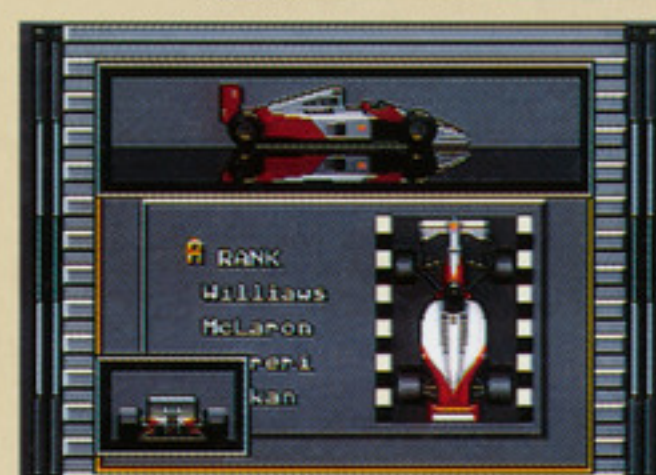
年間チャンプへの道は長く険しい

いくつかのモードが準備されているとはいえ、やはりメインディッシュは年間チャンプを目指すグランプリモード。F1パイロット1年生から出発し、実績を積み上げて有力チームへステップアップし、最終的に年間チャンプを目指すのだ。かなり時間はかかるが、パスワード制なのでコツコツと取り組むことが可能。忍耐も重要な資質なのだ。

まず名前を入力するところからゲームスタート。途中で変更するのも可。

チーム数は4×4=16

ゲーム中には16のチームがある。WILLIAMS、McLARENなどの優勝候補チームもあれば、FOOTWARK、FOND METALなどの弱少チームもある。これらは4チームずつが4つのランクに分類されている。最初は最弱のDランクで参戦し、しだいに強いチームにステップアップしていこう。

Dランクのチーム、フットワーク。本物のFーでは調子がいいみたいだけど。

最上級のAランクチーム、ウイリアムス。ここまで来るのはなかなか大変。ファイト！

各レース得点×16戦＝上位3人→次ラウンドへ進む！

1 Dランクでデビューするのだ

F1パイロット1年生に、いきなり有力チームから誘いがくるわけがない。最初はDランクチームからの参戦となる。ここで7人のライバルと年間16レースを戦い、ドライバーズポイント（上位6人に与えられる）を稼いで、最終的に上位3人に入賞すれば、次の年はCランクのチームで参戦できる。ただし、ライバルの7人のメンバーも少しずつ強くなっていくので、戦いは厳しくなるのだ。

最初はDランクのチームに所属しなくてはならない。ここから実力を発揮してポイントを稼ぎ、レベルの高いチームへと登って行け。

2 各レースで予選、本戦を駆け抜ける！

予選 各サーキットを3周。そのなかのベストラップの順位が本戦のスターティンググリッドの順位となる。消耗の激しいタイヤで1発勝負をかけるべし。

本選 7人のライバルと、各サーキットを10周して争う本戦レース。コースによって走行距離が変化するので、適確なセッティングをしないと途中でパーツが限界になりかねないので注意。現在の周回数、ベストラップ、順位などが画面上に表示されているので、それを確認する余裕がほしいところ。無事10周を走り抜けばゴールの文字。そしてポイントゲットだ。

予選終了。うーむ、セッティングの失敗からか、タイムがメチャ悪い。

本番スタート。加速のいいエンジンにしたため、一気にトップに立った。

ときには無理せずに上位キープを狙うことも必要なのだ。

とにかく完走しないことにはポイントはない。

3 年間ポイント上位3人が次のレベルへ行ける！

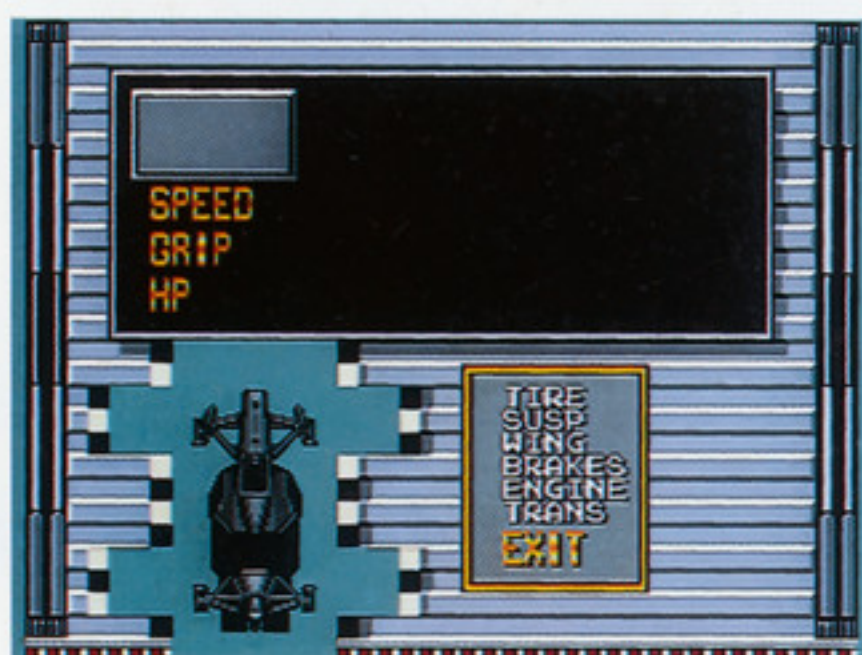
こうして16戦を消化し、加算された得点が上位3名に入るとステップアップ。次のランクのチームで新たに16戦に参加する権利を得る。これをくり返し、最終的に最上位のチームで年間を戦い、みごと獲得ポイントでトップになることを目指すのだ。

各グランプリで上位3人になると表彰台に。シャンパンが気持ちいい？

年間の総合ポイントで2位になった。これで次のレベルへステップアップ！

セッティングが走りを大きく左右する！

レースで勝つためには、腕をみがくだけではダメ。コースとマシンを知りつくし、適格にセッティングする能力も必要なのだ。

セッティングで考えなければいけない項目は全部で6つ。それぞれ3～4種類のパーツがあり、それらを組み合わせることでマシンをセッティングする。各パーツには耐久力という項目がある（性能の高いパーツほど耐久力は低い）ため、ただ性能の高いパーツを使えばいいというわけでもなく、考えるべきことは多いのだ。詳しくは右を参照のこと。

車をバラバラにして、それから各パーツを組み合わせ、セッティングする。慎重にパーツを選択したい。

1 コースのタイプ

まず考えるべきはコースのタイプ。高速サーキットかテクニカルなサーキットかによってセッティングは大きく変えるべし。

このような直線主体のコースは、最高速重視のセッティングが最適。コーナーで追いつかれても直線で引き離せる。

2 天候

晴れか雨か、気温が高いか低いか、タイヤチョイスに大きく関わる天候。なるべくピットインしない方向で考えるべし。

天候、湿度、路面温度。これらはタイヤのグリップや消耗度に影響を与える。タイヤチョイスの重要なカギだ。

3 コースの全長

サーキットによって、走行距離は大きく変わる。1周が長いサーキットでは、耐久力重視でのセッティングをすべし。

1ラップが長いコースでは、耐久力を考えたセッティングにしよう。途中リタイヤだけは絶対に避けるべし。

4 自分の腕

そして自分の技術と、狙うべき順位を考えてセッティングするのも重要。危険度の高いセッティングは避けるべし。

さほどコーナーがきつくないコースでも、技術が未熟だとタイヤに負担がかかる。ある程度耐久力に余裕を持たせたい。

6つのセッティング項目!!

ミッション

ギアのこと。オートマ、マニュアル、それぞれ4速、7速がある。

最初は7速オートマで。

エンジン

3種類のエンジンがある。最高速度が高いエンジンほど耐久力に乏しい。悩みどころ。

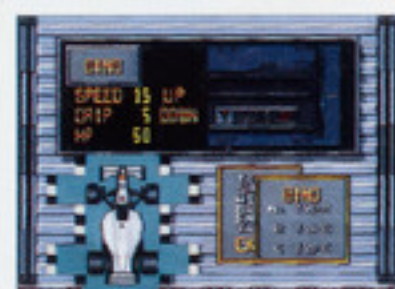
スピードか耐久力かの選択。

ウイング

最高速を重視するかコーナリング性能を取るかで選択。中途半端が一番いけない、…ような気がする。

コースのタイプで選択。

タイヤ

予選は迷わずQタイヤを選択するとして、本戦ではコース全長を考慮して耐久度を考えるべし。もちろん気温や湿度、路面の状態にも注意しよう。リタイアの原因の大半はタイヤなのだから。

耐久力がなくなるとリタイヤ。注意。

サスペンション

サスペンションも3種類。柔らかくコーナリング性能のいいサスペンションほど耐久力ダウン。

痛みやすいパーツ。

ブレーキ

ブレーキのききは3段階。急激なブレーキングを可能にすると耐久力がダウン。ただし運転技術でカバーすることが可能。

コーナーの数と相談して選べ。

グレイランサー

メサイヤ／7月上旬発売予定／8,300円／SHT／8M

お父さんに会えるのはいつなのか……

GLEY LANCER
PUSH START BUTTON

ルーシア、出撃態勢完了よ

グレイランサーがいまここに発進する

「グレイランサー」は、横スクロールのシューティングゲームだ。戦いの舞台となるのは、主に宇宙空間なのだが、洞窟あり、水辺あり、氷雪地帯あり……。なんでもアリの構成になっている。それだけバラエティに富んでいるってことは背景を楽しみながら、ゲームを進められるということだ。でも、背景に凝りすぎて敵の存在がわからなかったり、弾が見えなかったりということはないので心配無用。背景に見とれてしまった場合は、ちと保証できないけど……。とにかく写真を見とくれ。

SELECT MOVER SYSTEM
NORMAL
REVERSE
SEARCH
MULTI
MULTI-R
SHADOW
ROLL
A STANDARD MOVER WITH ... CAN TURN TO 16 ... CONTROL PAD
C BUTTON PRESS TO FIX THE DIRECTION OF THE GUNNER

しっかり覚えてね！

ガンナーの性質は全部で7種類もある

[NORMAL]
標準的なムーバー。方向キーを入れた方向にガンナーは攻撃する。全部で16方向に攻撃することが可能だ。ボタンで向きを固定できるので、最初はこれでやってみよう。

[REVERSE]
方向キーを入れた方向とは反対の向きにガンナーが攻撃する。引きながら攻撃するときなどに、効力を発揮する。その他の点はノーマルと同じ。使い勝手は一番だ。

[SEARCH]
敵を自動的に狙う。上下2つのガンナーが同じ敵を狙うパターンと別々の敵を狙うパターンがある。ボタンで切り換えることができるので、状況に応じて切り換えよう。

[MULTI]
3ウェイや上下同時に撃つことができる。同時に攻撃できる範囲は広がるが、集中攻撃のできないことも頭に入れておくこと。武器も広範囲用のものを装備しておこう。

[MULTI-REVERSE]
マルチの性質に方向キーと反対にガンナーを向かせるリバースの性質を加えたもの。欠点と利点はマルチとたいして変わらない。広範囲攻撃の向きが、ちと変わるだけだ。

[SHADOW]
ガンナーが自機の背後を追尾し、ボタンを押すことでその位置に固定できる。遠隔攻撃が可能だが、攻撃方向が前だけになってしまう。わりと上級者向けのガンナーだ。

[ROLL]
ガンナーが自機の周囲を常時回転している。ボタンを押すことにより、ガンナーの攻撃方向を前方と自機の外側方向に変更することが可能。ザコ相手なら無敵状態だろう。

自分の使いこなせるガンナーを選びませう

自機グレイランサーの最大の特徴は、側部に追従するガンナーだ。ガンナーとは、電磁波誘導で自機に付属され、全方向に攻撃できるオプションのようなユニットだ。しかし、ガンナーはただ単純にくっついてくるワケではない。動きにはいろいろな性質がある。この性質は、ゲームを始める前に7種類の中から自分で選んで決めることになるのだ。7種類の細かな内容については左の説明を読んでくれ。どれがいいというものはないので、ひととおり使って自分の眼力で決めるとよい。

HI 2451000 146800 MOV REVERSE GUN BOUND SPEED NORMAL

ガンナーの向きをボタンで固定することもできる。選んだ性質によってできない場合もあるので注意せよ。

とりあえず全部使ってみろ

状況に応じて使える武器を選びましょう

背景が凝っていて、自機にも特徴がある。そして、さらに豊富な種類の攻撃アイテムの存在も忘れちゃいけない。宇宙空間に漂っているカプセルのようなユニットを撃つと中から様々な武器が出てくる。出るものは拒(こば)まずの心境で取っていってもよいが、まずは右の解説を読んで予習してから取ったほうがいいと思う。状況に即した武器を使いたいもんね。

これを撃て!

コイツを撃ってアイテムを出そう。ガンナーのない状態で武器アイテムを取るとガンナーも装着される。

武器は助かる7種類

ガンナーの性質が7種類だからか知らぬが、武器の種類も7種類ある。たくさんあるのでどれがどれだかわからなくなることも…。

バーナー
ガンナーから紅蓮の炎が常時発っせられている。ザコ相手には強いが、いかんせん射程が短すぎる。それに地形を貫通することも不可。

ノーマル
通常弾を連射する。ノーマルという名のとおり、始めから装備されている武器だ。このまま他の武器を取らなくても大丈夫なくらい強い。

スプレッド
単発で威力のある弾が発射される。衝突すると爆発を起こし、さらに爆発地点で誘爆を起こすことも……。連射できないのが難点だ。

レーザー
ガンナーからレーザーを発射して、すべての敵キャラクターを貫通させる。武器を取るなら、これが一番使い勝手がいいかもしれない。

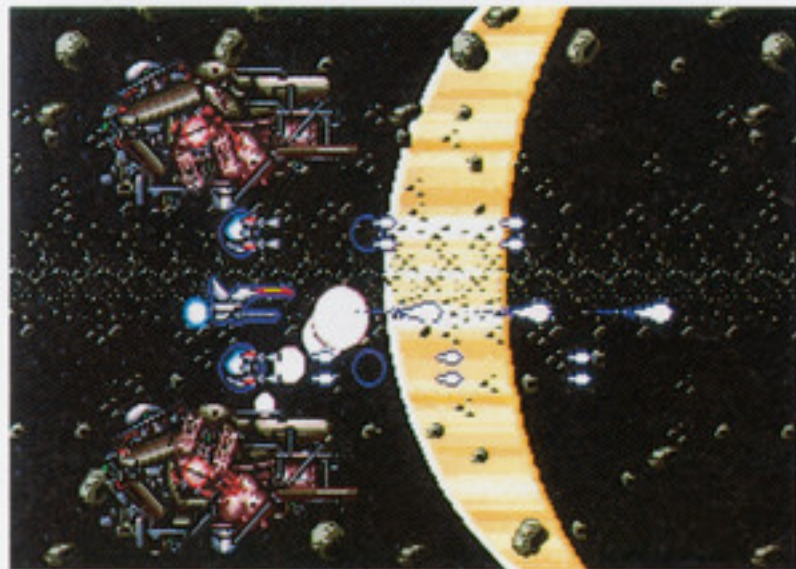
5WAY
その名のとおり5方向に弾を発射。扇状に発射されるため、広範囲に攻撃できるという利点がある。これも連射ができない。残念無念。

バウンド
地形で跳ね返りながら敵を攻撃する。洞窟関係などの入り組んだ狭い場所で、その効果を発揮させる。もちろん連射することができる。

セイバー
光る剣がいつもガンナーから伸びている。有効距離は短いけれど、地形を貫通することができるぞ。接近戦ならこの武器しかない。

STAGE3までちょっとだけ見せたる

エイリアンの侵攻により太陽系外防衛線を守っていた第1艦隊が別空間に転送されてしまった。第1艦隊の艦長はルーシアの父だったのだ。そこでルーシアは、第2艦隊に積んであった最新鋭戦闘機〝グレイランサー〟に乗りこみ、エイリアンを倒し父を救うため出撃したのだった。ゲーム進行とともにこのストーリーも展開されていく。楽しみだね。

星がきれいだなぁ

小惑星地帯なのか、隕石が飛来しまくる。背後の星は何だろうか。考えているとゴミに当たるので注意したい。

これがボス?

触手をひらひらさせる巨大な敵。もしやコイツがボス……かもね。不明。

水関係ですな

宇宙空間の次は、いきなり水辺の世界。水に潜るときの効果音がチャポチャポしていいぞ。

上から下から

もちろん敵の攻撃はいつでも容赦ない。どこからでも攻撃してくるぞ。手加減せえよ。

洞窟らしき場所を進む

今度は暗く湿った洞窟関係。こういう地形のときはバウンドする武器を使ったほうがよかったんだよね。うん。

やめてー

暗かろうが明るかろうが、敵の攻撃は陰湿だ。でも、明るい攻撃ってのはないもんな。ちぇ。

父を探しにルーシアが駆ける……

カメレオンキッド

CHAMELEON KID
© 1992 SEGA

セガ／5月29日発売／6,800円／ACT／8M

変わって変わってまたまた変わる

カメレオンを知ってるか？　長い舌を縁日の伸びる笛（正式名称は不明）のように使い、虫を取って食べる爬虫類だ。コイツは肌の色を背景に合わせて変えられるという特技がある。いわゆる世間一般でいう保護色ってやつだ。これで自分の身を守っていく。

このゲームでいうカメレオンは、ちょっと意味が違う。いろんなヤツに変身して、困難な場面を乗り切っていくのだ。もちろん、状況に応じてちょうどいい変身アイテムが出るので、何に変身したらよいか迷うことは少ない。テンポよく進んで、ジャンジャン変わってしまいましょう。ごーごー、れっつごー。

9つの顔をもつ男カメレオンキッド

やあ、俺はカメレオンキッド。もちろん本名じゃないけど、まわりのみんなは俺のことをそう呼んでいるんだ。何故かって？　そいつはゲームを遊ばないとわからないぞ。君もすぐに遊んでみろよ。面白いぞ。

それはそうと、俺の住んでる街で厄介な事件が起きたんだ。つい最近、街のゲーセンにワイルド・サイドっていう新しいマシンが入ったんだ。街中の子供たちの間ではこの話ばっかりだったからね。聞いた話だと、とにかくスケールがビッグでホログラムを使っているグラフィックなんて、まるで現実の世界にいるみたいなんだってさ。

でも、ゲームの中に入った子供たちが帰ってこないってんで大騒ぎになってしまったんだ。もうこれは俺が行くしかないな。まあ見てろよ。

ワイルドサイドに何がおこったの？

カメレオンキッドの秘密と特徴

カメレオンキッドの変身の秘密はヘルメットに隠されている。ヘルメットは路上に落ちているのではなく、Pの文字が書かれているブロックに隠されている。このブロックを叩いてヘルメットを出し、装着すると……。あっという間に変身するワケだ。攻撃はたいてい相手を踏みつけることで行なわれる。これは変身前も後も変わらない。うかつに突進するな。

ヘルメットを取りましょう

ブロックからこぼれてきたヘルメット　これをサクッとかぶってみよう

へんし〜ん

変身中は若干の効果音があるけど自分で叫ぶと臨場感が爆発してよい

突き進む

変身したらあとは進むだけ　同じ種類のヘルメットを取ると、HPが回復するぞ　出るものは拒まずにかっぱいて進め

Pがすべて

Pのブロックは、最初っから見えているのもあるし、隠れているものもある　探そうぜ

操り方を知れ！

操作はパッドについているボタンをすべて駆使しなければいけない。ひとつはジャンプボタン。そして、動きが速くなるボタン。さらに変身後の特殊行動を行なうボタンがある。もちろん、オプション画面でボタンの役割を変えられるぞ。

もちろん変更可能

ダイヤモンドの謎？

ブロックからこぼれ落ちてくるダイヤモンド。これを集めてAボタンとスタートボタンを押してみよう。すると、スーパーに強い特殊攻撃が見られるぞ。変身した姿とダイヤモンドの数によって攻撃の種類が違う。詳しくは右のページの表を見て参考にしてくれたまえ。うむ。

これだ

ダイヤモンドのパワーがほとばしる

使いすぎに注意せよ

資料 いろいろな顔とそれぞれの特技

キッド	HP	特技	技（◆20）	技（◆50 ほか）	解説
カメレオンキッド	HP2	回転ジャンプ	ドーム・サークル ◆20	デス・スネーク ◆50	ゲーム開始直後の姿。変身が解けるといつもこの姿になる。だからこの状態でHPがなくなると終わりである。気をつけろ。
タンクキッド	HP3	スカル・ボム砲	5方向スカル・ボム ◆5		ジャンプ力や敏捷さには欠けるが、スターリン戦車より頑丈な装甲とスカルボム砲で相手を蹴散らして進撃する。進めー。
アイアンキッド	HP5	壁登り	ドーム・サークル ◆20	エクストラ・ヒットポイント ◆50	強靭な身体を持つ鋼鉄の騎士。ジャンプでブロックを上から壊すことができる。HPが5つと、ダメージには最も強い。
フライキッド	HP3	壁はりつき	ミニ・スネーク ◆20	スイフト・ミニ・スネーク ◆50	ヘルメットをかぶると、身体が小さくなる。そのため、どんなに狭い場所でも入り込めるぞ。ジャンプ力があり機動力型。
サムライキッド	HP3	剣術	サムライ・ヘイズ ◆20	デス・スネーク ◆50	戦闘力に長けたサムライ。日本刀を振り回し、敵を叩き斬る。刀でブロックを壊せるし、ジャンプ力も自慢するほど大きい。
フラッシュキッド	HP3	フラッシュビーム	デス・ビーム ◆2		フラッシュなヘルメットをかぶると、それまでは見えなかったブロックが見える。そのブロックを自分に有利に使っていけ。
クラッシュキッド	HP3	体当たり	不死身 ◆20	デス・ウォール ◆50	少し助走をするだけで、強烈な体当たりができる。他のキャラクターが壊せない壁も簡単に破壊できる。敵も倒せるぞ。
ジェットキッド	HP3	ホーバーボード	不死身 ◆20	ボス・スネーク ◆50	ジェットパワーを搭載したホーバーボードでどんなところも飛ぶことができる。逆さまに飛ぶことだってできる。イカス。
アックスキッド	HP3	斧	デス・サークル ◆20	エクストラ・ナイフ ◆50	アイスホッケーのマスクをかぶると凶暴な殺人鬼に変身する。斧を投げて相手を倒すのだ。ジャンプしながら斧を投げる。
サイクロンキッド	HP3	スクリュージャンプ	スラッシュ・レイン ◆20	ホーミング・レイン ◆50	羽根のついたヘルメットをかぶると赤い竜巻に変身する。高速で回転しながら自由に飛び、壁やブロックなどを壊せる。

アイテムいいヤツ 仕事はていねい

Pブロックを刺激するとヘルメット以外にもいろんなアイテムが落ちてくる。基本方針は、出るものは拒まず。なんでもバキバキ取りましょう。きっとすべて役にたつハズだ。

ダイヤモンド

キッドがスペシャルなパワーを使うための源だ。通常は1個だが、1度に10個のダイヤモンドが隠されていることもあるぞ。

クロック

残り時間が3分ほど増える。最高は9分59秒までだ。出現したら必ず取っておこう。時間切れになるのはシャレにもならんぞ。

プレイヤー

キッドが1人増える。俗にいう1アップとかいうやつね。一度も死なずにクリアできるのであれば取らなくたっていいけどさ。

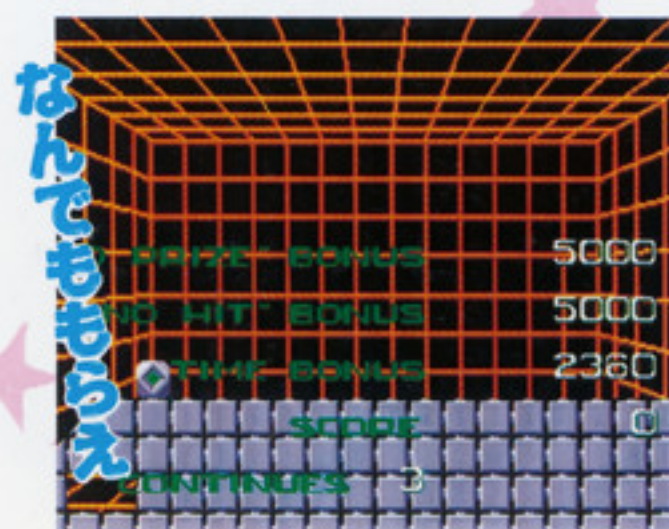
コイン

コンティニューのクレジット数が1個増える。この場合も何度もコンティニューしなければ、必要ないってことだ。強がるな。

向かうところ敵なし!! ワハハハハ

ボーナスはいろいろ 種類も多彩で大助かり

「カメレオンキッド」はただ漫然とゲームを進めればいいってもんではない。ラウンドクリアごとにいろいろなボーナスポイントがもらえるのだ。とはいっても得点だけだけどね。まずは、スピードボーナス。これは設定されたクリアタイムより短い時間でクリアするともらえる。次にノープライズボーナス。アイテムをひとつも取らないともらえるぞ。そして、ノーダメージ時にもらえるノーヒットボーナス。それから残り時間に応じてもらえるタイムボーナス。あとは最短距離でクリアするともらえるパスボーナスだ。全部もらおう。

なんでももらえ

先に進みたい人はボーナスなど気にせず進んでもらっても構わない。これもひとつの遊び方だと思って、頭の片隅にでも覚えていただくといい。

カメレオンキッドはどこでも進む

ゲームは4ステージ構成。ちょっと少ないと思った人はまだまだ甘い。この1つのステージにラウンドがいくつもあるのだ。そう簡単にはステージ最後のボスを拝めない。変身に変身を重ねて、とっとと先を急ごう。

ぼよよ～ん

ラバーなブロックはジャンプを繰り返すことによってさらに高く飛べるぞ。序盤でそのコツをつかんでおけ。

手はやめて

突然はねた手に捕まったキッド。こんなヤツに悩まされてちゃね

時間ですよ～

制限時間30秒前になると、頭上でカウントダウンが始まる。どうにかして出口の旗まで到達するのだ。

WARP!!

この上に乗るとどこかに飛ばされる いいときもあれば、悪いときもある まあ、運を天に任せて乗ってみよう

キッドの行く先は?

MEGA DRIVE

残された道は闘うこと、それが小さな魔女の運命だった…。

見習い魔法使いのサリアはその日、師匠である赤の魔導師オーロフに頼まれてピケットの村に来ていました。

プロローグ:主人公サリアが事件に関わるエピソードが語られる。

体の方はなんとか無事じゃがな・・・。わしの魔力の源であるルビーは取られてしまったわい。

会話シーン:ファンタジーの設定がゲームの雰囲気を盛り上げる。

新生ブランドWAS衝撃のデビュー作!!

●発売日変更のお知らせ
「ツインクルテール」の発売日は、
やむを得ない事情により7月24日となりました。
ユーザーならびに関係者の皆様に
ご迷惑をおかけしました事をお詫びいたします。

魅了する華麗なグラフィック!!
臨場感あふれるファンタジーの世界!!

簡潔操作、これがシューティングの基本形!

3種類の武器の切替えはボタンひとつのワンアクション。

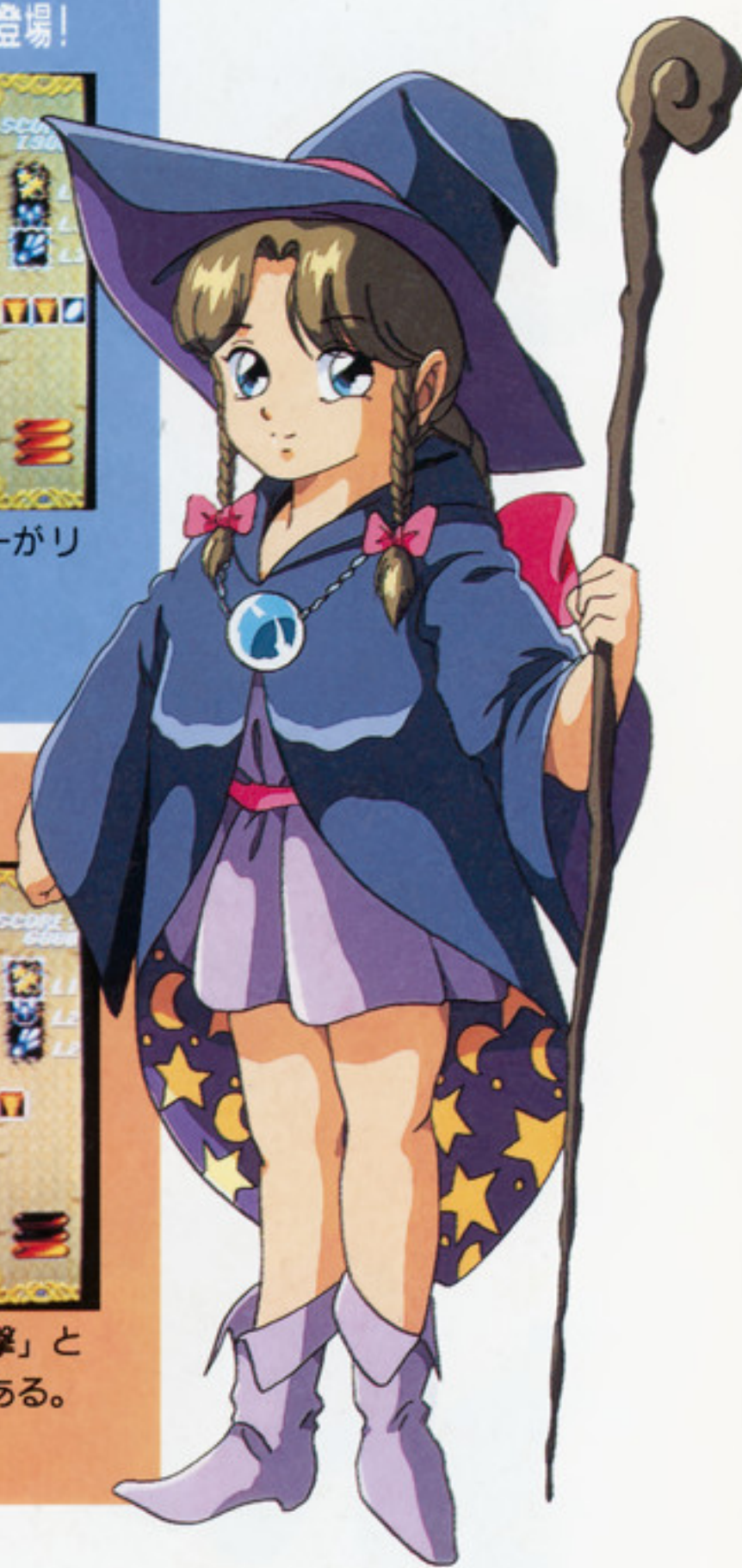
ファンタジー世界のモンスターが続々登場!

ゲーマーに馴染み深いモンスターがリアルに動き襲いかかる。

8メガをフルに使った超美麗グラフィック!

炎がゆらめく溶岩の洞窟。趣向を凝らしたステージの数々。

一撃逆転の攻撃魔法は迫力!

画面全体を焼き尽くす「火竜炎撃」と強力な光の魔法「貫通光弾」がある。

ツインクル テール

Twinkle Tale

ファンタジー シューティングゲーム

7月24日発売!!

定価7,800円（税別）

WAS
Wonder Amusement Studio
SINCE 1990

東洋レコーディング株式会社
〒169 東京都新宿区高田馬場2-6-11
TEL. 03-5272-3311

世界に広がるメガドライブ・パワー。アメリカでヨーロッパで、続々と増殖するセガ人類。セガ人類はみな兄弟だ。同じメガドライブ・ワールドに住んでいる僕たちは、互いに手を結んでメガドライブのさらなる飛躍を期待しよう！

最新 海外MD（メガドライブ）事情

BEメガが表紙も変え、さらにパワーアップして、メガドライブを盛り上げていこう！ という記念すべき号の特集は、本誌が提携している世界のセガ関連雑誌とそれぞれの国のMD事情、さらにジェネシス最新作の大紹介だ！

PART I アメリカ、ヨーロッパ メガドライブ誌ガイド

今回紹介するのは、本誌が現在情報の交換などで協力関係にある4誌である。どの雑誌もそれぞれのお国事情やメガドライブ市場のパワーを反映させた、独自の誌面展開でがんばっているようだ。興味のある人（英語、フランス語に自信のある人）はご一読を。

MEGA PLAY

国名●アメリカ
刊行サイクル●隔月刊
発売日●月の第3週
定価●3.95ドル（約530円）
発行部数●15～20万部

MEGA PLAY
編集／エドワード・セムラッドさん

1. アメリカでジェネシスの状況はどうですか？

昨年の9月からスーパーNESとの競争状態に入っています。ジェネシスが売れた理由は、スーパーNESが最初199ドルで売り出されたものを、180ドルにまでプライスダウンしたのですが、セガはこれに149ドルで対抗しました。この価格の差が、かなり影響したと思います。

今年に入ってからも相変わらず、ジェネシスの売り上げ状況はいいようです。ただし、最近スーパーNESのCM攻勢がすごいので、このいい状態がいつまで続くのか保証はできません。

MEGA CDはまだ発売されていませんが、たぶんゲームソフトの準備を整えて、9月ごろに発売されるのではないでしょうか。聞くところによると、人気映画をゲーム化したものをなん作か同時発売するようです。

表紙は、毎号メインとなるゲームのキャラクターを採用しているようだ。

マップはきれいで、攻略はポイントを押さえている。見習うべきところは多い。

2. 雑誌のポリシーはなんですか？

私たちが目標としていることは、最新の情報をいち早く読者に伝えるということです。そのため、社内でマッキントッシュを使い、ライノトロニックで出力して、時間の短縮を図っています。とにかく新鮮な情報を届けること。これが私たちのポリシーです。

日本のゲーム誌ではおなじみの10ポイント制の評価。アクションが日本よりやや高め。

3. 本誌読者にコメントをお願いします。

私たちは、日本のゲーム業界とユーザーのみなさんを非常に尊敬しています。日本製のゲームをアメリカのプレイヤーたちが、どれくらい期待しているのか、本誌の"MADE IN JAPAN"というコーナーが読者の人気が高い、ということろからもわかると思います。

それから日本のゲームセンター（本誌編集者とハイテクランドセガ渋谷店へ遊びに行っ

た）は、チャレンジしがいのあるゲームが多いですし、活気があって明るいですね。日本のみなさんが、本当にうらやましいです。

アシスタントエディターのマーチンは、なかなかの腕前だ。

「R-360」は、彼のお気に入りのマシンだ。（ハイテクランドセガ渋谷店にて）

CONSOLES＋

国名●フランス
刊行サイクル●月刊
発売日●毎月第１週
定価●29フラン（約700円）
発行部数●10万部

CONSOLES＋
編集／フランスワ・エレムランさん

1．フランスでジェネシスの状況はどうですか？

フランスでは、日本と同じようにメガドライブといいます。メガドライブは、16ビットのゲームマシンでは、フランスで一番売れています。昨年末にメガドライブが店頭にないという状況がありましたが、需要に応じるだけのハードの数量がなかったからです。

ヨーロッパ的なセンスが表れている表紙。この雑誌だけが総合誌である。

2．雑誌のポリシーはなんですか？

『CONSOLES＋』誌のポリシーは、読者にビデオゲームに関するよりよい情報を提供することです。

本誌は、国内の出版社で第３位のエディションズ・モンデールズという出版グループが出版している30冊の雑誌のなかの１冊です。そのなかには、『TILT』というアタリ、アミガなどのパソコンゲームの専門誌『PCレビューズ』というIBM PCゲームの専門誌も含まれています。

『CONSOLES＋』誌は、おおまかに３部構成になっています。まず、多くの写真とストーリーでゲームを紹介するページ。次に、２人の編集者が善し悪しをレビューするページ。そして、マップ、テクニックを紹介した攻略ページです。

各機種のランキングチャート。日本の場合とは少々違う。MDのアリシアは人気が高い。

3．本誌読者にコメントをお願いします。

フランス人も日本人もビデオゲームに対する情熱は同じだと思います。それぞれに違った文化、違った言語をもっていますが、ビデオゲームに関しては、同じように楽しんでいるのではないでしょうか。ビデオゲームは、すべての国の人たちがわかち合える全世界的感覚をもったものだと思います。

最後に、私たちは、『BEEP！メガドライブ』と友好関係をもてたことを誇りに思っています。

ご存知ソニックのコミックだ。フランスは、けっこうコミックが盛んなのだ。

MEGA FORCE

国名●フランス
刊行サイクル●隔月刊（5月より月刊）
発売日●15日
定価●30フラン（約725円）
発行部数●11万部
※４月よりスペイン版、ベルギー版、オランダ版も刊行。またポルトガル版、ブラジル版も刊行予定

MEGA FORCE
編集長／ヒュージィズ・ラコールさん

1．フランスでジェネシスの状況はどうですか？

ジェネシス（ヨーロッパではメガドライブ）は、フランスではとてもポピュラーで、若い世代のNo.１マシンなのです。マスターシステムもまだ現役でがんばっていますよ。

メガドライブは、去年の12月とてもよく売れました。年頭には、セガ・フランスにほとんどハードの在庫がなかったくらいです。事情通の人たちは、'92年にはメガドライブがファミコンなどのほかの家庭用ゲームマシンより、もっと売れるだろうと考えています。

フランスのゲームマーケットは、ずっとパソコンのゲームが主流でした。ですから、これはかなり急激な変化なのです。子供たちの大半は、アタリSTやアミガよりもメガドライブを買っているからです。

今年セガ・フランスは、フランスで55万台以上のメガドライブを販売するつもりです。

ソニックなどのキャラクターを表紙に起用。セガの文字が輝いているのが特徴だ。

2．雑誌のポリシーはなんですか？

『MEGA FORCE』は、マスターシステム（36％）、メガドライブ（52％）、ゲームギア（12％）というページ構成をとっています。ゲームのヒントと攻略法が、私たちの雑誌のメインに

※国によっては、国土の広さや流通などの事情で、日本のように雑誌の発売日が決まっていないのである。

なっていますが、毎号3～4本のゲームの完全攻略をやっています。いまや私たちは、画面写真を使ったゲームの完全紹介、それは日本の雑誌のやり方なんですが、こうしたやり方にトライし、ようやく可能にしました。

このようなヒントや攻略法のほかに定番の記事は、ベスト10、新作紹介、読者投稿、セガやセガ・クラブ（セガのファンクラブ）のニュース、ハイスコア、日本で発売になったゲームの紹介などです。

メガドライブとマスターシステム、ゲームギアの人気ゲームチャート。

3. 本誌読者にコメントをお願いします。

私たちは、すべての日本のゲーム雑誌を読んでいますが、セガの情報を扱った雑誌のなかで、『BEEP!メガドライブ』(以下BEメガ) がいちばんいい雑誌だと思っています。

私たちは、互いにあれこれ情報を交換し合っていますが、BEメガからいろいろと影響を受けています。日本からBEメガが送られてくると、日本の読者たちにとっても興味がある、セガのゲームやキャラクターに関するどんなことでも訳して、『MEGA FORCE』誌上で紹介しています。

これからも相互の情報交換を通じて、日本の読者のみなさんに、興味深いフランスの情報をもっと提供していきたいと思います。

懐しい「ファンタシースター」のマップ付攻略記事なのだ。セガファン必見。

SEGA FORCE

国名●イギリス
刊行サイクル●月刊
発売日●だいたい月の第1週
定価●1.95ポンド（約450円）
発行部数●10万部以上

SEGA FORCE
発行人／ロジャー・キーンさん

1. イギリスでジェネシスの状況はどうですか？

イギリスではSEGA EUROPE(ヨーロッパ本社はロンドン) が、日本と同じようにセガ・メガドライブという商品名で販売しています。

メガドライブは、イギリスでよく売れています。昨年は40万台、さらに今年は秋までに65万台に達する見込みです。ヨーロッパ全体で秋までに250万台が出荷されるでしょう。

また、マスターシステムも現役で、40万台がイギリスで普及していますが、いまはメガドライブのほうが売れています。

サイバーパンクな表紙が独特な味を出している。全体的にこんな雰囲気なのだ。

カートリッジの値段は、残念なことにとても高くて40～50ポンドもするので、ソフトはなかなか売れませんし、日本やアメリカで発売されたゲームを買うにも、長いこと待たされます。ですから、メガドライブのファンにとって日本やアメリカのゲームの情報は、とても重要なのです。それらのゲームを扱っている輸入業者はたくさんいますが、彼らは、本誌（広告）を通じて、本国で発売になってわずか数日後に販売しています。正規にはセガが、発売6～8カ月後に輸入し、大手のショップで販売しています。

こちらの典型的なメガドライブのユーザーというのは、日本のメガドライブのユーザーと変わらないと思いますが、とにかく発売されているゲームがプレイしたいのです。それで、輸入業者は、日本とアメリカとイギリスのメガドライブのソフトがプレイできるように、マシンのカートリッジ・スロットを改造しています。

いま一番の興味の的はMEGA-CDでしょう。セガは、秋までにこちらで販売するつもりはないようですから、当分は輸入されたものだけになりそうです。

2. 雑誌のポリシーはなんですか？

私たちの雑誌のポリシーは、できる限り早く発売されたすべてのゲームソフトをカバーすることです。イギリスで公式に発売されたゲームに、私たちは、サウンドなん点、グラフィックなん点というふうに点数をつけています。

輸入業者を通して手に入れたゲームについては、点数はつけません。そのかわりに、アドバンス・プレイといって紹介しています。その後正式に発売になったら、再度取り上げて、点数をつけています。

私たちの批評は、通常評価する2人のコメントから構成されています。彼らの意見は、かなり公正なものです。また、すべての批評と先行プレイには、有名なアニメ映画『アキラ』の雰囲気をそれとなく模したイラストをつけています。この雰囲気のあるイラストは、雑誌のあらゆるところに使われ、読者を楽しませていますが、これを描いているイラストレーターはオリバー・フレイといって、コンピュータ雑誌ではかなり有名な人です。

3. 本誌読者にコメントをお願いします。

雑誌編集者として、私は、1984年からずっとコンピュータゲームをやってきました。私は、コモドール64、アムストラッズ、MSX、アタリST、アミガ、マッキントッシュそして多くのテレビゲーム・マシンを使ってきました。というわけで、ゲームに楽しませてもらったり、テクニックを向上させてもらったりしましたが、どれもメガドライブのゲームには及びませんでした。

以前は日本とヨーロッパのゲームのスタイルが、かなりかけ離れていたと思うのですが、メガドライブによって世界は狭くなり、「レミングス」のようにイギリスのゲームを知ることは、日本のゲームプレイヤーたちにとってもスリリングなことになりました。

世界の人たちが、ゲームを通していままで以上に近くなり、そして、微力ながら『SEGA FORCE』がその手助けができればいいなと考えています。

PART2

最新GENESISゲームソフトガイド

BE MEGA GENESIS INFORMATION
出張版

特集のＰＡＲＴ１を受けて、いつもの連載、「BE MEGA GENESIS INFORMATION」の大増ページ拡張版をお届けしたい。

アメリカでGENESISが発売されて、早くも３年がたった。当初は日本で開発されたゲームソフトがアメリカで発売される、というケースばかりだったが、しばらくするとアメリカのサードパーティーからもオリジナルソフトが発売されるようになっていく。今ではElectoronic ArtsやMicro proseを始めとする、有名パソコンゲーム会社などが続々とソフトを作っている。もちろんアメリカばかりでなく、VERGIN GAMESやARENAなどのヨーロッパのソフトハウスも、活発に新作を発表している。とくに昨年後半から、現在にいたるまで続く、海外でのメガドライブの好調な勢いに乗って、海外オリジナルソフトも増えていく傾向にあるようだ。

承知のとおり、これらの海外ソフトは、大部分が海外でしか売られていない。ごくたまにセガ・オブ・アメリカやElectoronic Arts、TENGENあたりのゲームが日本版で発売されるぐらいだ。ジェネシスとメガドライブは、ハード的に互換が保たれているにもかかわらず、この状況である。とにかくこれらの海外ゲームが、なるべく多く正式に日本で発売されることを期待したいもんだ。

それはさておき、さっそく日本で発売されていない新作海外ソフトを紹介していこう。今回は、日本であまり発売されていないフライトシミュレーターやドライブシミュレーター、そして海外ソフトお得意のスポーツゲーム、映画などの版権ものなどを中心にピックアップしてみた。最近は、国内でもGENESISを扱っているショップもあるので、気に入ったゲームがあれば、それらのお店に行ってみるといいだろう。ただしＰＡＲＴ１で紹介した本誌提携雑誌の協力で入手した、海外でもまだ発売されていないゲームも含まれているのであしからず。

THE TERMINATOR
VERGIN GAMES

最初は手投弾しか持っていない、とても弱い主人公。

時限爆弾を使えば、銃では破壊できないものも壊せる。

基地の自爆装置が作動。真っ赤な画面がソレっぽい。

日本でも大ヒットとなった映画「ターミネーター２」。昨年公開になったにもかかわらず、今年になってからも劇場で上映されていて、超ロングヒットとなった。近未来ものの映画というと、「ブレードランナー」や「未来世紀ブラジル」などの、ある一部の層にしか受けない、マニアックなイメージもなきにしもあらずだったが、「ターミネーター２」はその常識を打ち破った快作といえるだろう。SFXのウリの１つとして、CGがふんだんに使われていたのが強烈な印象を受けた。

ショットガンで対抗するが、当然効き目なし。どうする？

ここが最終ステージ。最後のトドメをさすには……。

とにかく前代未聞のヒットとなった「ターミネーター２」。"２"というくらいだから、当然前作もあるわけで、こちらも"２"ほどではないにしてもヒット作。そして今回紹介するゲームは、前作のほうである「THE TERMINATOR」だ。余談になるが、じつは「ターミネーター２」も、AMIGAなどですでにゲーム化されているが、そのデキは「むむぅ」という感じである。

さてこの「THE TERMINATOR」。ジャンルはもちろんアクションゲーム。基本的に横スクロールの横視点。全部で４つのステージがある。各ステージには、それぞれ違った目的があり、それらをクリアしていく。まあオーソドックスなタイプといえよう。

操作も簡単だ。ジャンプ、攻撃、特殊攻撃の３つのボタン、移動用の十字キーを使う。十字キーを下に入れれば、しゃがむこともできる。これまたオーソドックスで、非常になじみやすい。

それではこのゲームの特徴となる部分は、どこなのだろうか。それはまずグラフィック。緻密に描かれた背景は、映画の持つイメージを忠実に再現している。またキャラクターも、心地よい動きをする。アニメーション処理も自然で、とくにショットガンを撃つアクションは、まさに映画そのものだ。

また映画と同じシナリオ展開も、「ターミネーター」ファンにはたまらないかもしれない。まあ全部が全部、映画ソックリなわけではないが、かなり忠実である。もちろん最後のボスの倒し方も、映画を見ている人ならわかると思う。演出重視のこのゲーム。音楽や全体のテンポがすばらしく、日本にはないタイプに仕上がっている。ぜひ日本でも発売してほしい。

F-22 Interceptor
ELECTORONIC ARTS

今回紹介する「F-22 Interceptor」は、以前AMIGAで発売されていたフライトシミュレーター「F-18 Interceptor」の続編的なゲームである。ちなみに「F-18 Interceptor」は、現在国内で発売されているA500 Starterkitにバンドルされている。ほとんどのAMIGA野郎が持っている、傑作ソフトだ。

さて話を戻そう。この「F-22 Interceptor」(以下F-22)は、いくつかのミッションから1つを選び、基地を発進、ミッションをこなして再び基地に戻る、というシステムになっている。これだけなら普通と変わりはないが、このミッションの内容が、ほかのフライトものと違う。なにしろミッションの中に、さらにいくつものミッションがあり、破壊すべきターゲットの数は100を超えるんじゃないか、というほどの大規模なミッションなのだ。「そんなに大規模なミッションだと、頭が混乱するのでは？」という心配はもっともだ。しかし心配は無用。まずはA地点近辺で、次にB地点で、というように、いくつもの場所に分割されているので、同時に破壊すべきターゲットの数は、それほど多くない。

さらに他の地点へ移動する際、普通ならオートパイロットで進むが、じつはこれがかったるい。そこでこのゲームでは、オートパイロットシーンをカット。即座に次のシーンへ進むという方式を採用している。このおかげで間延びせず、緊張感が持続する。

空中給油や空母からの発進、ランディングなどなど、見どころがたっぷりつまっているのも、このゲームの特徴だろう。

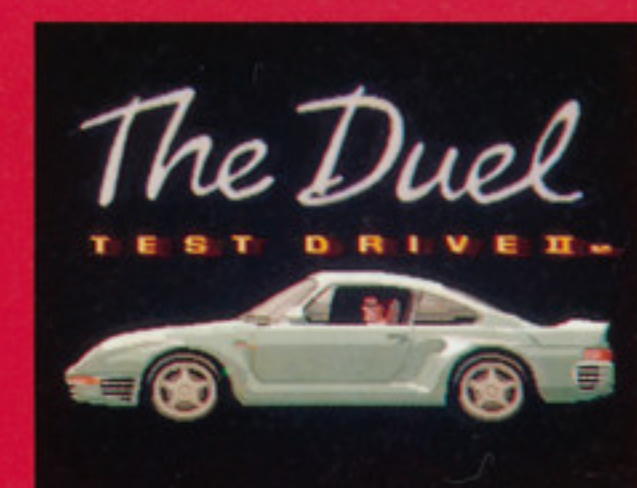
敵ミサイル接近。チャフを落してかわすしかない。

敵の機体に近づけば、機種までわかるほど精密なのだ。

太陽が視界に入ると、まぶしさで敵機を見失いやすい。

まず各ミッションの概要が説明される。参考にしよう。

空中給油機とドッキング。燃料を補給してもらう。

視点を変えて、自機を後ろから見ながらの操作も可能。

THE Duel TEST DRIVE 2
ACCOLADE

懐かしの名作「TEST DRIVE」の続編「TEST DRIVE 2」が、ジェネシスに移植された。

このゲームのウリは、レースゲームではないことだ。一般道を気楽に走る、というトコロがミソ。スピード違反で捕まればキップを切られるし、対向車もたくさん走ってくる。

またこのゲームでは、ポルシェ929、フェラーリF40、ランボルギーニディアブロから1台を選んで走れる。車によって、パネルなどが変わるのも、雰囲気があって楽しい。

ディアブロに乗れる唯一のゲーム!?

キップを切られてしまい落ちこむ

アメリカのトップチャートをちょっと拝見

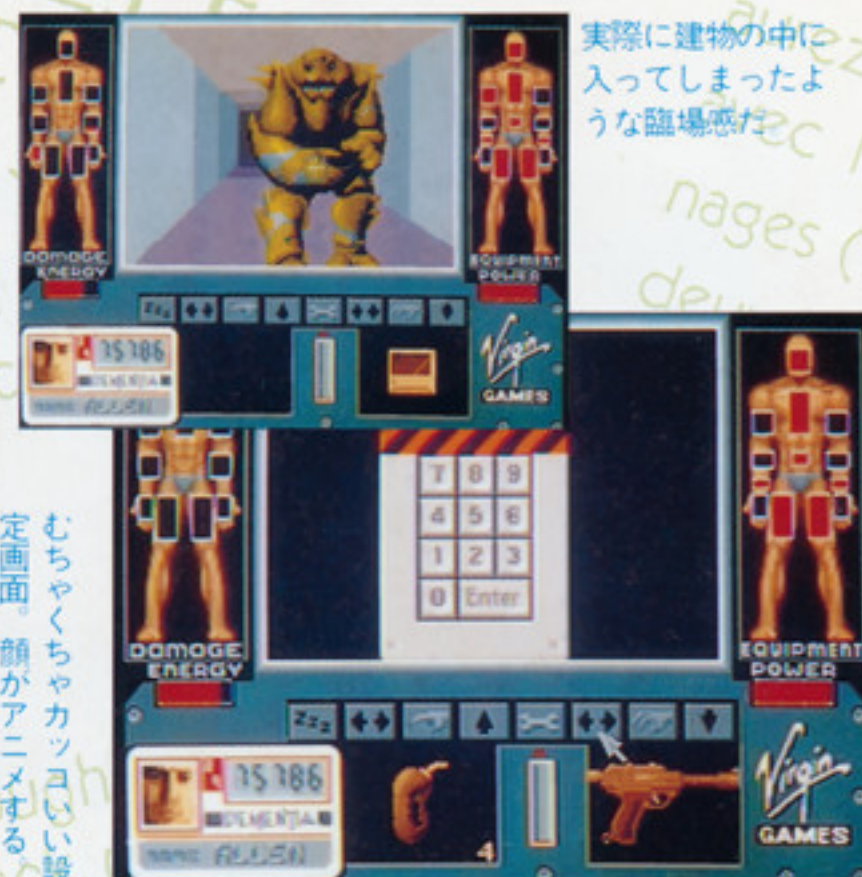
アメリカでのGENESISソフト売上トップチャートを入手したので、ちょっくら紹介してみよう。以下、AMERICAN SOFTWARE & HARDWARE DISTRIBUTORS, INCがまとめた今年3月の結果だ。

1位は、なんと「クルードバスター」2位「ドナルドダック」3位「アイラブ／ミッキーマウス」4位「モンスターワールドIII」5位「スーパーモナコGP」6位「アリシアドラグーン」7位「ピットファイター」8位「カメレオンキッド」9位「アウトラン」10位「JuJu伝説」といったところ。日本産ソフトが、ずらっと名を連ねていることにまず注目。それにしても日本のチャートとあまりにも違っているのには驚きだ。RPGなどの思考型のゲームは、あまり見あたらない。アメリカでいかにアクション・シューティングがウケているかがよくわかる。だから国内メーカーも海外市場を意識してこの手のゲームを国内でも出し続けるというわけなのだ。

Corporation

VERGIN GAMES

「THE TERMINATOR」と同じVERGIN GAMESから発売される、このゲームはリアルタイムで進行する新しいタイプのRPGだ。RPGとはいうものの、ほとんどアクションゲーム感覚で進行する。ダンジョン(?)は3D表示されるし敵との戦闘もコマンド選択などまったくない。ポリゴン主体の新感覚RPGなのだ。またアイテムや設定などが、かなりSFチックでカッコいいのも、このゲームの魅力の1つ。

むちゃくちゃカッコいい設定画面。顔がアニメする。

実際に建物の中に入ってしまったような臨場感だ。

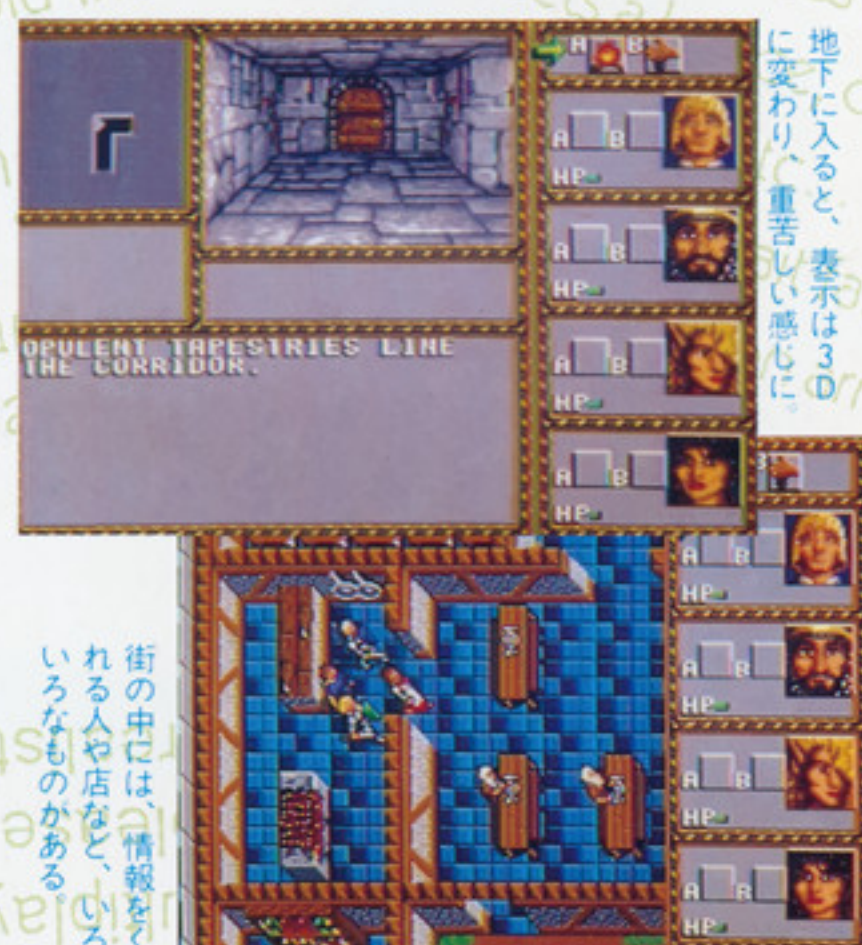
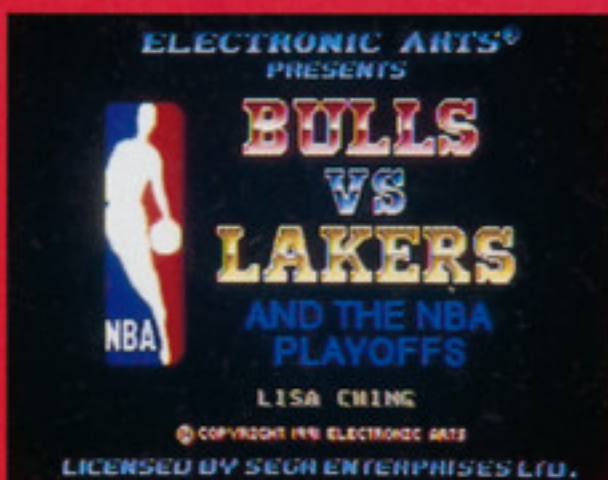
カーソルを動かして、数字を入力。けっこうサイバー。

D&D WARRIORS OF THE ETERNAL SUN

SEGA

あの「ダンジョンズ&ドラゴンズ」をもとにしたゲーム。パッと見ると、なんとなく「ウルティマ」に見えてしまうが、実はゲーム内容もかなり近い。見下ろし型のフィールドを、パーティーを組んで冒険する、というオーソドックスなRPG。このゲームの面白いところは、街と街の外の区切りがないことだ。基本的に視点の移動はないが、地下は3D表示に変わる。

敵との戦闘。攻撃目標をカーソルで指定する方式。

街の中には、情報をくれる人や店など、いろいろなものがある。

地下に入ると、表示は3Dに変わり、重苦しい感じに。

BULLS VS LAKERS

ELECTORONIC ARTS

対戦もできるバスケットボールゲームだ。キャラクターの動きがよく、さまざまなアクションを見せてくれる。操作も簡単だ。

このゲーム最大の特徴は、やはりプレイバック機能だろう。たとえばダンクショットを決めたときなど、もう一度落ち着いて見ることができるのだ。しかもデジタルビデオのように、逆再生やコマ送りなど、トリッキーなプレイも可能になっている。このプレイバック機能、他のゲームにもぜひ、つけてほしい。

ゴールにぶら下っちゃうこともできるぞ。このダイナミックさがウリ。

これがウワサのプレイバック機能だ。

番外編　海外パソコンゲームガイドだ

GENESISだけではなく、海外のパソコンにも優れたゲームがたくさんある。今回紹介したGENESISソフトの中にも、パソコンから移植されたものが多数ある。パソコンを持っていなくても、チェックしておいてソンはないんじゃないかな。

海外パソコンゲームもここしばらく、コレといった話題作はなかったが、久々に大ヒットの予感がするゲームが登場した。Microproseの「ワールドサーキット」。IBM PCやAMIGA、ATARI STなどで発売中だ。

名前のとおり、F1を題材としたゲーム。コースやマシンなどは、1991年グランプリのものを、ほぼ忠実に再現。また各種自動修正機能のおかげで、操作は非常に簡単だ。マニアックな部分とユーザーフレンドリーな部分が融合(ゆうごう)した、名作レースゲームといえるデキなのだ。

鈴鹿の立体交差も、ご覧のとおり。ポリゴンならではの大迫力なのだ。

通常の視点のほか、コックピット外からの視点もある。観戦もできるぞ。

特別企画 SHINING FORCE After Effect PART1

シャイニング・フォースに攻略本が4冊登場！

メガドライブ攻略本事情

本屋に行った人ならわかると思う。「シャイニング・フォース」の攻略本が4冊も発売されている。かってない事態だが、今後も多数の攻略本が出るの？

正直いって驚いた？ やっと選択の余地が

いままでメガドライブの攻略本というと、徳間書店1社しかなかった。攻略本を選ぶというより、売っていればそれを買うというような状況だっただろう。しかし、今回の「シャイニング・フォース」には攻略本が4冊も発売された。設定資料集まで入れるとなんと5冊にもなる。スーパーファミコンの有名RPG並みの発売数だ。どうして突然こんなに攻略本が発売されてしまったのだろうか？

「とてもうれしいですね。セガの攻略本がたくさん発売されたことはなかったですからね。シャイニング・フォースが大型ソフトとして認められたってことじゃないでしょうか。」(ソニック　折茂さん)

そう、いっちゃナニだが売れないソフトに攻略本がたくさん発売されることは少ない。商売になるから攻略本が発売されるのだ。そして、本を買う側にも攻略本を選ぶという権利が発生するわけ。でも、本屋ではビニールで包装してあったりして、中身を確認することはできない。そこで、発売されている攻略本をこちらで勝手に評価させていただいた。買うときの参考にしてくれるとありがたいっす。

これが予約キャンペーンのプレミアムブックだ

シャイニング・フォース 神々の遺産 設定資料集

●小学館／4月2日発売／550円(税込)／80ページ

予約キャンペーンのハガキでソフトを予約すると、タダでもらえるのがこの設定資料集だ。主にキャラクターの設定の話などが載っている。武器のイラストなどはわりとイカスぞ。写真がちと汚いのと、日本語の使い方が爆発してるのは気になるが……。本屋でも売られているので気になったら買ってみろ。

攻略本発行4社の制作者に聞く

徳間書店

当社の大きな特徴は、よりゲームの世界をユーザーに楽しんでもらうため、オリジナルCDをつけたことにあります。内容は読物的な要素に重点をおきました。また、ユーザー層をやや下げた形で設定した「シャイニング・フォース」の思考ルーチンを考え、戦闘に関して、あえて攻略という形を取りませんでした。

アスキー

いままで多くの攻略本を出してきましたが、この「シャイニング・フォース攻略の手引」は、その中でも自信作の1つです。攻略部分はもちろん、サイドストーリー的なものまで豊富で、見て役に立ち、読んで面白い本に仕上がっています。他の攻略本とはひと味違うものなので、ぜひ読んでみてください。

小学館

ゲームファンに好評をいただいている小社ゲームガイドシリーズの、メガドライブ版第1弾です。攻略法はもちろんですが、他のシリーズと同様、豊富な実写写真でRPGの冒険の雰囲気を盛り上げています。そして最大のウリは、本誌だけの味方キャラクター成長タイプ曲線。転職の時期決定にたいへん役立ちますよ。

双葉社

ゲームソフトの参考書というのが、うちの本の基本的な考え方です。今まで150冊の攻略本を出していましたが、残念ながらメガドライブは今回でまだ2冊めです。シミュレーションを子供たちに浸透させるという意味で意欲的な作品であり高く評価しています。でも、ハンゾーを仲間にするのは、ちょっと難しすぎるかな。

シャイニング・フォース —神々の遺産— ゲームガイドブック

●徳間書店／3月20日／1,600円(税込)／160ページ

CDつきはダテじゃない

デザイン	★★★★
見やすさ	★★★
暴き度数	★★★★★
読み応え	★★★
買い得度	★★★★

本屋によってはゲームより早く売られていた攻略本。CDつきのため値段は高いが、4冊の中で唯一ムサシとハンゾウを仲間にする方法が載っている。戦闘マップの攻略はしていないが、イベントの順番はすべて触れてある。これさえ読めばわからぬことはないだろう。

シャイニング・フォース 神々の遺産 百科

●小学館／3月30日／980円(税込)／144ページ(折込あり)

任天堂シリーズとは別物である

デザイン	★★★★
見やすさ	★★
暴き度数	★★★★
読み応え	★★★
買い得度	★★★

ソニック高橋さん責任編集、ってのが売り。キャラクターの正確な成長曲線も載っていて、確かにくわしい。戦闘マップはピンボケ気味？　本文はどういう順番で読んだらいいかわからないときもある。アドバイスもノーバと高橋さんがダブリがちだが、盛りだくさん。

完全攻略本の看板に偽りは絶対ない？

よく完全攻略と銘うっている攻略本があるけど、買ってみたら最後まで載っていなかったなんてことが多々ある。攻略本にも載せてはいけない〝公開規制〟みたいなものがあるのだろうか？

「ウチでは公開規制は行っていません。ネタばらしにならないよう、オチの部分を避けてほしかっただけです。」（前出　折茂さん）

俗にいう〝自主規制〟というヤツだ。どの攻略本にも大づめの戦闘マップが載っていなかったのは、そのためらしい。でも、わざわざ高いお金を払って買う攻略本に情報制限があっていいのかなあ……。

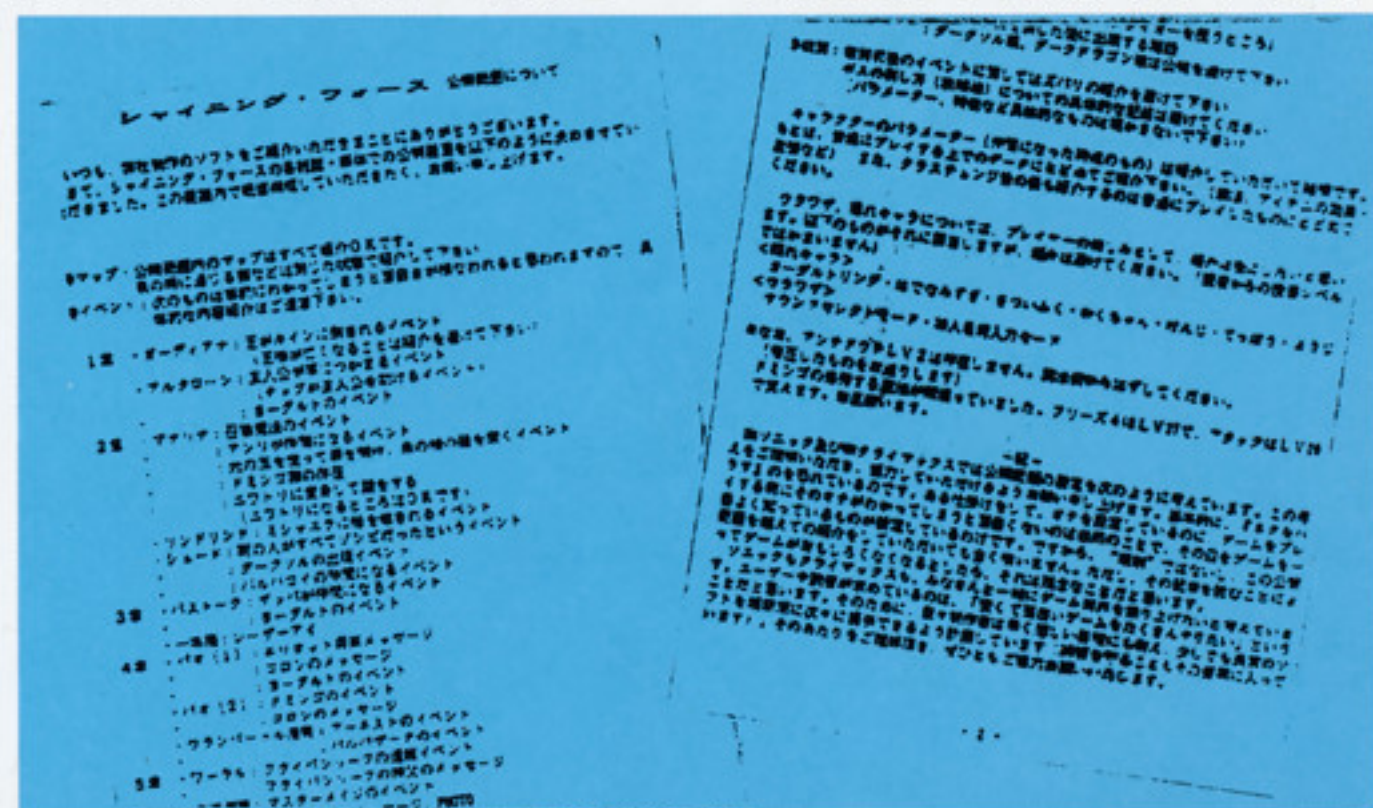
「攻略本に対しての公開規制はあってもいいと思います。しかし、メーカーが勝手に決めるのではなく、何度も攻略本を作る側と話し合って双方が納得するような規制が望ましいですね。ゲームを作った人はこれだけは載せてほしくないってこともあるし、本を作る側もこれだけは譲れないってのもありますから、対話を持ったほうがいいですね」（小学館　大澤さん）

まあ、あんまり克明に書かれてわかりすぎちゃって、ゲームへの興味が失われるようになったら終わりだからね。どっちがいいのかな。

これからの攻略本と攻略本の役割は？

「シャイニング・フォース」が発売された後、次に注目されているのはやっぱり「LUNAR—THE SILVER STAR」だろう。

「攻略本の話は複数の会社からきています。たくさん攻略本が作られるのなら、やはり本によってある程度差別化されるといいですよね」（ゲームアーツ　内田さん）

今回の「シャイニング・フォース」と同様に複数の攻略本が発売されるみたいだ。また、選ぶ自由があるというのはいいことだが、同じような値段で、同じような内容の本が発売されても……。選ぶ側としては、あまりおもしろくない。伝統的に攻略一辺倒の本、ゲームの世界をさらに広げるような本、CDのついている本など、いろいろな角度からゲームを見つめた本が発売されるほうが、選ぶ楽しみも増えるだろう。その点、「シャイニング・フォース」の攻略本は差別化できている。別にメーカー側が指導したわけでもないのに……。こんなにうまくいくことはめったにない。今後がどうなっていくか楽しみだ。でも、攻略本の役割というものが、ゲームを解くためのものからゲームを楽しむものに変わってきた。ゲームで紹介できなかったことを攻略本（ここまでくるとガイドブックに近い）に掲載して、ゲームの世界をさらに増幅させることもでてくるだろう。結局最後は買う人の用途に分けられてくるのだが……。今後も〝選ぶ自由〟があるといいよね。ホントにさ。

雑誌社4社に聞く

雑誌名	攻略本が4冊出たことについて	攻略本を意識したことがあるか	個人的に攻略本をどう思うか
ファミコン通信 浜村弘一編集長	人気のあるソフトであることを改めて確認。でもそれら4つが差別化できているのかな。	ない。読者に普及される数が違うし、雑誌と攻略本の読む層が違うから。	ただの攻略本はつまらない。それなりの読み物として成り立つものなら……。
メガドライブFAN 相沢浩仁副編集長	1本のゲームに対して4冊も攻略本が出るとはメガドラもメジャーになったものですね。	メガドライブFANの攻略記事は普通の攻略本の10倍以上濃い内容になっていると思われます。	高いものが多い。メガドライブFANの方が安くてためになって面白いの三拍子そろってます。
HIPPONスーパー 三橋文夫編集長	必要性はともかく「シャイニング・フォース」はそれだけのインパクトをもったタイトルです。	意識は常にしていますが、構成上の影響を受けることはほとんどありません。	単にゲームを攻略するためでなく、よりゲームを楽しむための情報誌として編集されるべきです。
BEEP！メガドライブ 近藤　裕副編集長	メガドラ界のためにもソフトともどもヒットしてほしいと思った。正直いってビビりました。	今回は、ちょっと。普段は、ユーザーや開発者の肉声が伝わるリアルタイムな誌面を作りたい。	雑誌も攻略本も単なる実用書から脱皮すべき段階かも。画撮に頼らない本があってもイカス。

シャイニング・フォース 神々の遺産 必勝攻略本

●双葉社／3月20日／730円（税込）／144ページ

伝統的な攻略本を求めるなら

デザイン	★★★
見やすさ	★★
暴き度数	★★★
読み応え	★★
買い得度	★★★

昔ながらの攻略本で、ゲーム攻略以外のコトは載っていない。操作関係の細かいところも触れてあるので、これがあればマニュアルを読む必要はないだろう。でも写真がちと汚い。戦闘マップもイラストでわかりにくいのが気にかかる。余談だが、表紙のザッパはイカス。

ファミコン通信編集部責任編集 シャイニング・フォース攻略の手引き

●アスキー／4月1日／750円（税込）／128ページ

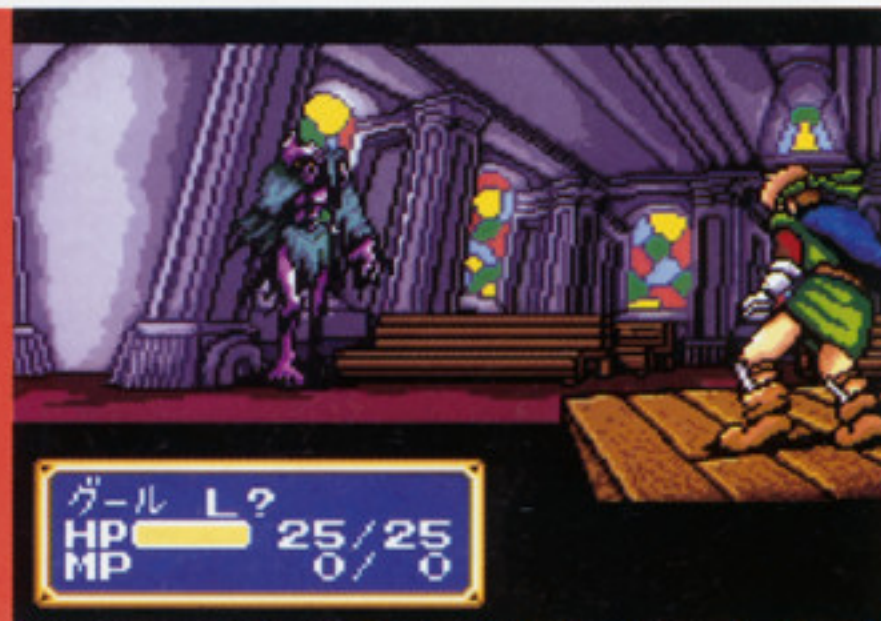
攻略本というより設定資料本

デザイン	★★★★
見やすさ	★★★★
暴き度数	★★★
読み応え	★★★★★
買い得度	★★★★½

シナリオ担当の和智さんをスタッフに加えて、ゲームの表に出ない設定を中心に紹介した本。「シャイニングフォース」の世界を広げるには最適の本だが、他の本と比べると攻略面がちょっと弱い。誤植が多すぎるのは気になるが、文字数が多いからしかたないか。値段は手頃。

特別企画 SHINING FORCE After Effect PART2

堀井雄二&高橋宏之
ドラクエVSシャイニング・フォース
SPECIAL TALK

高橋宏之さんがゲーム作りの師と仰ぐドラクエの堀井雄二さん。お忙しい中お2人に集まっていただきシャイニング・フォースをネタに、ゲーム作りのよもやま話のSTARTだ!

出会いは、ドラクエIII——

—— そもそも、堀井さんと高橋さんの出会いというのは、どんな感じだったんですか。

高橋　ドラクエIIIからIVのときにエニックスの社員でした。ドラクエIIIのときにデバッグなどもやってたんです。それで、デバッグシートにけっこう厳しいこと書いてたんです。それが、堀井さんの目についたようなんです。

堀井　デバッグシートには必ず目を通して、ゲームのバランスを考える資料にしてますからね。

高橋　そんなことをやっているうちにIIIの広報をやりはじめたんです。堀井さんのマネージャーをやってほしいというような話だったんじゃないですか。

堀井　マネージャーっぽかったですね。そのころ、忙しかったので取材は、全部窓口をエニックスさんに任せてましたから。

—— そのころ、高橋さんは、将来ゲームを作ろうなんて考えていたんですか？

高橋　一応、パソコンゲームのプロデュースをしていました。そのころは横で、堀井さんの仕事を見ながらすごいなー、なんて思っていました。

堀井　とにかく、ゲーム作りは根気ですから。

高橋　それと、けっこうスタッフを脅したりすかしたりしないとだめですね。さすがに堀井さんに対しては、できなかったけど。そんなことやりながら、ゲーム制作しているうちにゲームを作るということは、こういうことなんだ。そして堀井さんって、こんなこと考えながらゲームを作っているんだということを、側にいて勉強させていただいた、という感じなんです。

シャイニングの感想をズバリ

—— ところで、堀井さんは、「シャイニング・フォース」をプレイなさいましたか？

堀井　ええ、まだ終わってはいないんですが、面白いですよ。

高橋　いやー、うれしい。

堀井　でも、ちょっとかったるい部分もいくつかある。街の中で、本陣に行かないとキャラのステータスが見れないのはツライ!　武器なんかを買ったりするとき見たくなるからね。

高橋　わかります。僕も指摘を受けました。ノリは、どうでしたか？

堀井　まだ、最初のほうなんですが、とにかくテンポいいよね。画面の切り替えが、かったるいかと思ったらそんなに気にならなかった。

高橋　ああ、以前もそうおっしゃってましたよね。あの戦闘だと、絵はすごいけどかったるくなるのではないかと。

堀井　それと順番をよく覚えておかないと、このキャラを前へ出したいのに前がつかえてる、なんていうことが起きる。

高橋　ああ、とくに2番目のガーディアナに戻るときの戦闘は感じてしまうかもしれませんね。

堀井　最初の戦闘は、よかったね。キャラが、死んでも生き返るし。

高橋　あれは堀井さんにこういうゲームを作るんですがどうですかと、お聞きしたときに、やっぱりキャラは生き返るようにしてくれないとやだなとおっしゃられていて。堀井さんとお話していて、キャラを生き返るようにしようと決めたんです。

堀井　そうしないと、イベントとして使えないし、話も暗くなってしまう。

—— そういった堀井さんのアドバイスも生きているんですね。

高橋　とにかく、全滅すると一からやり直しというのが嫌だったんです。RPGでは、「ウィザードリィ」のように厳しいシステムもありますが。堀井さんが、いつも考えているRPGは、たとえ負けても少しずつ成長し行けるという部分を含んでいますよね。

堀井　だから、「シャイニング・フォース」でも、撤退しても経験値をもらえるということですね。やったことはむだにならない。

高橋　堀井さんとゲーム作っていて思ったんですが、堀井さんのゲーム作りのポリシーは、エンディングにたどり着けない人がいないようなゲームを作ることですよね。

堀井　そう。苦労したことが報われるということです。

高橋　そのへんは、すごく影響受けていると思います。「シャイニング・フォース」を作っているときもやっぱり、意識していました。

堀井　あの戦闘が、勝たなければゲームオーバーになってしまうというのではつらいよね。

高橋　まだ、転職するところまでいっていないんですか。

堀井　そうそう、まだ転職できるまでキャラが育っていない。

高橋　一本橋の戦闘とかやられま

堀井雄二
いわずと知れたドラクエシリーズの産みの親。Vが8月に延びたのは悲しいけれど、現在のRPGブームを作り出した天才ゲームデザイナー。

したか?
堀井　まだ、1章なんです。
高橋　堀井さんに見ていただきたかったのは2章のサーカス小屋の戦闘とシェードの教会の戦闘のあたりなんです。あのあたりのデキが、僕、けっこう好きなんです。全体的に戦闘にはリキを入れたつもりなんですが。
堀井　うん。すごかったね。いま主人公を育てている。ちからのワインを飲ませたりして。この「シャイニング・フォース」は 主人公さえ死ななければ、ゲームは終わらないからね。
高橋　そうなんですよ。主人公も、ものすごく強くなりますよ。主人公が、やられたことはありますか?
堀井　1回あります。囲まれて殺された。最初、慣れてなくて主人公を前に出してしまったから。そしてボコボコにやられてしまった。
高橋　このゲーム、最後まで遊べそうですか?
堀井　大丈夫、できそうだね。
高橋　よかった。堀井さんは、つまらないゲームだと30分以内にやめちゃうんです。僕も、そうなんですが、逆に1時間ぐらい続けてプレイしたゲームは、後ろ髪を引かれるような感じで、最後まで終らせてしまうんです。

システムの構築(こうちく)は気が抜けない

——「シャイニング・フォース」をプレイして、やっぱり高橋さんが作ったゲームだなと思ったところはありますか。
堀井　やはり、遊びやすさでしょう。それは、かなり感じます。
高橋　ありがとうございます。
堀井　それとRPGのレベルアップとシミュレーションの戦闘をいかに、いかに結びつけるかといったところですね。
高橋　それは、すごくたいへんでした。とくにRPGを堀井さんと作らせていただいた経験が生きたと思っているところは、戦闘システムです。最初は戦闘がフェイズ方式だったんです。でも、僕も堀井さんと同じように、シミュレーションゲームは「ファミコンウォーズ」しかできない人間ですから。シミュレーションで何が、面倒かというと自分でユニットを動かさなければならないことです。それも最初のうちはどうしていいかわからない。だから、今回は、最初からどうしたらいいかわかるようなシステムにしたかったのです。さんざん考えて、いざシステムを決めなければいけない段階になったとき、シミュレーションゲームを全然知らない人から「シミュレーションって、やっぱり将棋みたいに敵味方交互にプレイするの?」という素朴(そぼく)な質問を受けました。それを聞いて、あっと思ったんです。それがヒントになって、ユニットを動かす順番をこちらで決めてしまえと思いました。そして結局、素早さの順に動かすことに決定したのです。
——　戦闘システムは、なかなか発表されませんでしたね。
高橋　ドラクエのときも、そうだったのですが、いってしまうとマネされてしまうことがありますからね。なるべく発表を遅らせたのですが、でもきっとそういったシステムなんだろうな、とみなさん予想していたみたいですね。
——　ドラクエも、毎回新しいシステムが加えられていますが。
堀井　新しいシステムは、けっこう思いつくのですが、その思いつきをいかに遊びやすいシステムとして実現するかが、ポイントですね。複雑なことをいかにシンプルにプレイさせるかということです。
——　IVのAI戦闘とかも、その結果ですね。
高橋　AI、たいへんでしょ。合宿しましたよね。堀井さん、あのとき椅子(いす)を2個つなげて寝ていましたよね。僕は、テーブルの下で寝っころがってた(笑)。
——　クライマックスでも、よく合宿とかされるのですか?
高橋　あまり、まとまった時間が取れないので最初に自分でひな型を作ってしまうんです。それでも、前向きなスタッフが多いので、ここは、こ

高橋宏之——

ソニ通でおなじみの高橋社長。もちろんシャイニングシリーズの産みの親。メガドラをメジャーにするため日夜奮闘中!

うしたいとかこうじゃなきゃだめだという意見がたくさん出てきます。それをまとめて、システムをあらかじめ作ってしまう。すごく怖いですね。下のレベルで決まっていないことがあるのに始めてしまうわけですから。とにかくシステム固めは、時間がかかりますね。

堀井　キャッチボールですからね。こうしたいけど、できない。じゃあ、こうすればいいといった。

——　やはりシステム作りが、一番たいへんですか?

堀井　というより、いまやっていることが一番たいへんですね。システムを作っているときは、それが一番たいへんだし、バランスをとっているときはそれがたいへんといった感じかな。

高橋　あ、その気持ち、よくわかります。

——　採用されなかったアイデアが、次の作品に使われるということは、ありますか?

堀井　ありますね。容量の都合(つごう)でできない場合もありますし、ほんとうに100パーセントやりたいことができてしまったら、もういいやで、次を作る気がしなくなるかも。

——　最初にゲームのメガ数を決めてしまうんですか?

高橋　そうですね、グラフィックやサウンドの割り振りも最初にやってメモリマップを作ります。それでこれでは、全然入らないといったことも多いんです(笑)。

メジャーなゲームとは、なんだ!?

——　ドラクエはもちろん、シャイニングもメジャーなゲームを目指して作られていると思いますが、メジャーなゲームとそうじゃないゲームの差とは?

堀井　そうですね。僕がゲームを作るときにいつも心がけていることは、プレイしていて、いま何をしているかがわかるということ。そして、やったことがむだにならないこと。それと、謎を作る場合も解けたときになんでこんなことがわからなかったのか? と思わせること。絶対にこんなのわからないといわせないバランスですね。

高橋　堀井さんが、よくいわれていることですね。

堀井　そして、世界観ですね。この先、どうなっていくかというワクワク感ですね。よくできているけどのめりこめないゲームが、ありますが、それはワクワク感が足りないからだと思います。

高橋　でも、それが難しいんですね。いつもプレイヤーを引っ張っていかなければならない。

——　世界観で重要なこととは?

堀井　ゲームの世界に登場する住人が、いかにもその世界に暮らしているような感じを与えることだと思います。

高橋　ドラクエIIIのときは、どういう情報が与えられて、その次にどう進むか、ということを全部フローチャートにしていましたね。それを見て、すごいと思ったんです。計算しつくされているともいえますが、堀井さんはすんなりと情報を与えて、進ませるんです。

堀井　計算しないで、感覚で書いているところもありますよ。

——　ところでシャイニングシリーズも2作目ですが、シリーズの世界観というのは?

高橋　堀井さんの作られているドラクエシリーズは、1つのシステムに乗った壮大な話。ゆくゆくは水戸黄門シリーズのように広がっていく世界だと思います。シャイニングの場合は、ある1つのシステム以外に別のシステムでも違和感のないような世界を作りたい。なんでもありの世界観を作りたいと思って考えたのです。とりあえず、3回は違ったシステムで作って行きたいと思います。

堀井　シャイニングもこれで、2つめ。RPG、シミュレーションときて、次は、アドベンチャーかアクションかな?

最後に次回作について聞いてみた

——　最後にそれぞれ次回作について、一言お願いします。

高橋　堀井さんの次回作は世の中に死ぬほど紹介されてますね(笑)。

堀井　そうですね。いろいろ情報は流れていると思いますが、今回ドラクエVを作っていて思ったことは、いままで主人公の勇者は、まだ、舞台となる世界の中ではストレンジャー＝異邦人(いほうじん)だったんです。それがVになって世界観が深まり、やっとその世界の住人になれたかな、という気がします。

高橋　僕もVは、すごく楽しみにしています。

——　高橋さんのほうの次回作はどうですか?

高橋　次のゲームは内藤専務が、すごく根性入れて作っています。とにかくプログラムは、すごいですよ。それだけではなくてゲームとしてのクオリィテイとして高いものになると思います。16メガですし期待していてください。次々作は、まだ秘密です。

——　本日は、どうもありがとうございました。

('92年4月、新宿にて収録)

SPECIAL TALK

SPECIAL TALK

ソニック通信

Sonic & Climax a Go !!

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集 (株)ソニック

ACT9

高橋宏之の業界を面白くしたいよ〜ん

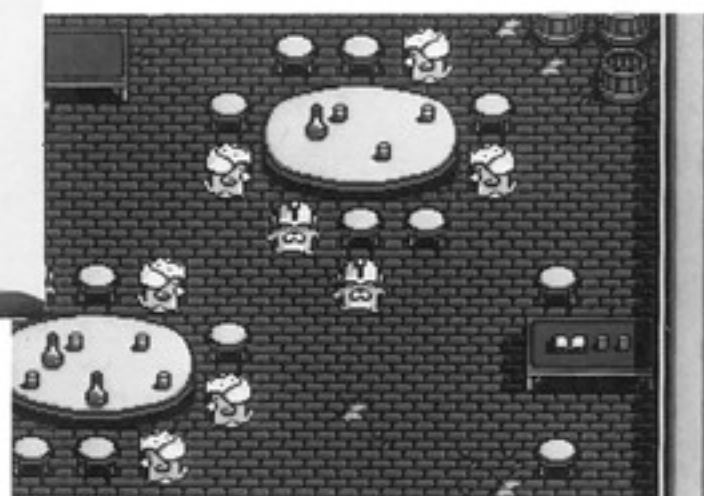
時のたつのは早いもので、クライマックス設立より2年がたってしまいました。ということは、メガドラのソフトを作りはじめて2年がたったということになります。そこで(どこでだ？)皆さんのお葉書を取り上げてみたいと思います。

茨城県の佐藤君から象の穴ではよく「思いつきはダメだ！」と書いてあることから、じゃあ！ 一体どうするのか？ という主旨のお葉書をいただきました（鋭い指摘！)。ボクならどうするのか？といったことを発表するのも、ゲーム業界を目指す皆さんのためになるはずですので、今日はそれをお話ししましょう。

ボクの場合は「どんなゲームなら遊びたいか？」というのが、発想の出発点になります。S＆Dの場合ならば、3DのRPGを切り口にして面白いものはできないか？ というのがはじまりでした。もちろん、もっと漠然としたところから出発する場合もありますが、このほうが「テーマが絞りこまれている分だけ」考えやすいからです。だからたぶん、ボクがシューティングやアクションを企画する場合なら「横スクロール」か「縦スクロール」か？ オプションは「ある」か「ない」か？ もろもろを、まず絞りこむことからはじめます。ちょっと横道にそれましたが、3Dなら何ができるかを考えました。結果として出てきたのが、モンスターの演出された出現方法でした。もちろん、その間にダンジョンをスムーズに歩くとか「水たまり」があって徐々に近づくとかのイメージが固まってきます。最後に残ったのが、町・城のシステムをどうするか？ でした。これは非常に大変で「えーい、オール3Dでやってしまえ！」というふうになるには、数々の紆余曲折(そりゃーもう辛かった)の末、画期的なもの(と思っています)になったわけです。参考になった？

いつも元気な高橋社長。「シャイニング・フォース」の売れ行きが気になるところだが、もう次の作品の構想が頭の中を駆けめぐっている。

なんと、「シャイニング・フォース」のウラ技がこんなところに！「ヨーグルトの大冒険」なんて企画はどうですかねー、社長！

入社おめでと〜 クライマックス ソニック

平成4年4月1日、ソニックとクライマックスにも3名の新入社員がやってきました。高橋秀五と岡田直子はソニックに、おなじみ「もっちい」こと望月美津穂はクライマックスに入社、社会人としての自覚と誇りを持って一生けんめい働いております。

彼らの給料やボーナスがきちんと支払われるためにも、「シャイニング・フォース」「シャイニング＆ザ ダクネス」を、もう3本ずつ買ってね♡ 買ってくれなかったら…泣いちゃう（笑)。

望月 美津穂

もっちいは、とってもぶりてーなおんなのこです☆ コーヒーにミルクと砂糖をたっぷり入れるけど、社内でいちばん若いんだよん。グラフィック担当で、戦闘画面のヨーグルトを描いたのだぞーです。

高橋 秀五

この顔はどこかで……と思ったキミ。キミは鋭い。そう、この人は高橋社長の弟さんなのだ。なぜ、彼がビジネスソフト会社から㈱ソニックのプロデューサーに…？ それは、今後のソニックの活動で明らかにされるだろう。

岡田 直子

小学生のころからゲームセンターに通いつめているだけあって、ゲーム情報にはウルサイのが自慢の彼女。「お金を貯めてストIIの基板を買うのがユメ！」というマニアな人なのだが、本人は気づいてはいない。

F-1ニュース

そ 内藤寛、堂々6位入賞!!

マンセルもビックリ！　初参戦でポイント奪取！

先月号でお知らせした〝タミヤRC F-1グランプリINアオヤマ〟で、内藤は堂々6位入賞と健闘（出走台数はなんと30台）。

その詳細をお知らせしよう。去る3月X日、青山のホンダ駐車場で行われたこのレース。当日は3月だというのに朝から寒く、みぞれから雪に変わるという最悪のコンディション。内藤はチームメイトの佐々木氏（メカニックもかねる）とともにレース会場に姿を見せた。「こんな天気になるとは！」とショックを隠せない内藤は、天気のことをまったく考えていない軽装のため、プロポを操る手が震え、まともにレースができるかどうかさえ危ぶまれた。だが、そこは天才ドライバーの寛ちゃん。予選が始まったとたんビシッと変身。なんと、いきなり3位の大健闘。タイムも初参戦にしては上できで、応援する我々はホッと胸をなでおろした。寒い。とにかく寒い。吹抜けのホンダ駐車場にはレオタード姿のキャンギャルどころか関係者以外誰もいないという、まさにジャストミートな状況になってしまっていた。

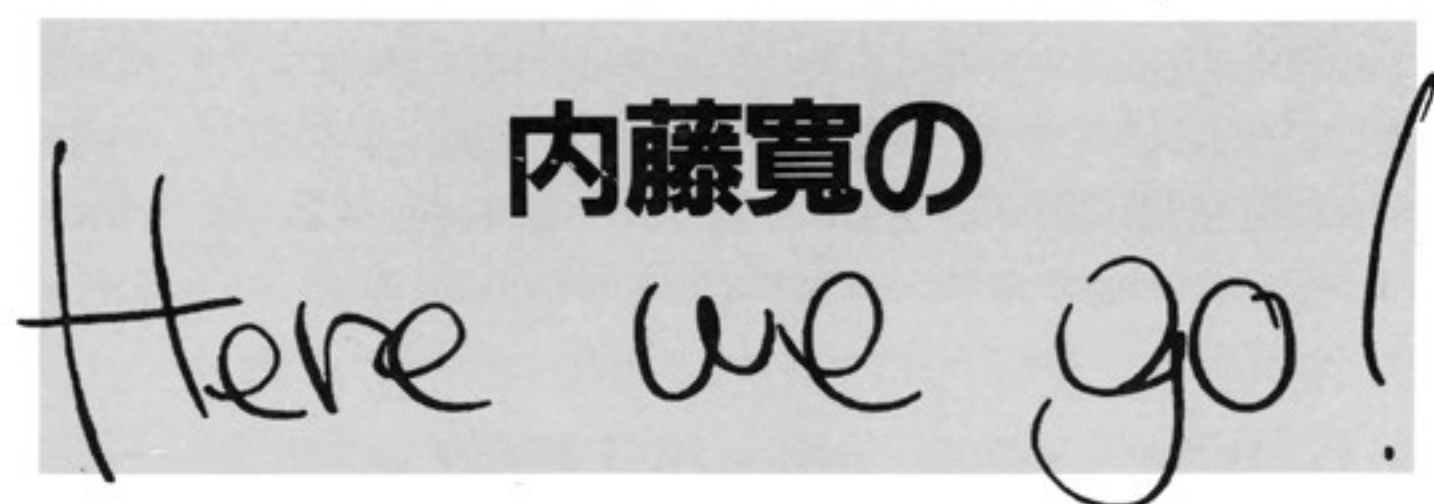
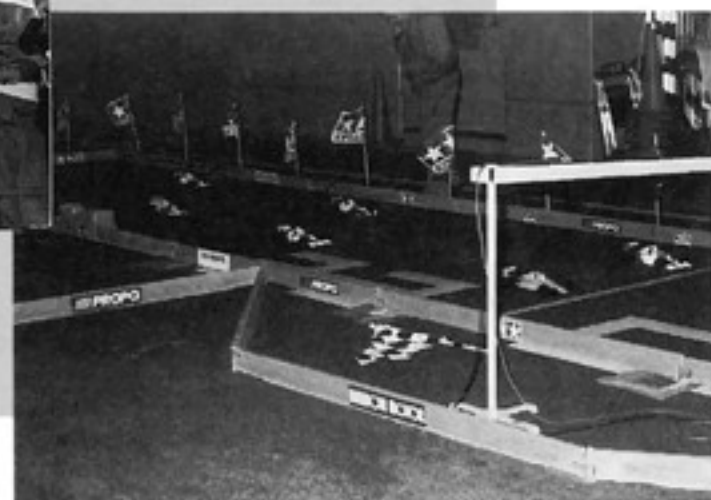
そして、決勝。

震える手をなだめつつ好スタートを切った内藤は、全25周をフルスピードで走り抜けた。途中、トラブルに巻きこまれ結果は6位に終わったが、一時は2位に食いこむ大健闘。我々は彼の才能と努力に脱帽せざるを得なかった。

「いやあ、とにかく寒かった。決勝での勢いはよかったんですが、ライバル車に乗り上げて電源が切れてしまうトラブルで、6位に終わっちゃいました。第2戦は絶対3位入賞を目指しますよ」。レース終了後のインタビューで内藤は興奮気味に語った。第2戦は6月だ。ガンバレ内藤君！！

せっかくキャンギャルを募集したのに応募が一通もこない。日給12,000円(内藤の自腹)、レオタード貸与、「シャイニング・フォース」つきでどうだ！

こうなったら、キャンギャルは寛ギャルとして、ボクの次のゲームのネタにするというオマケもつけよう。売れるぞー！！（内藤）

内藤寛の Here we go!

早く寛ギャルこないかなー。楽しみだなー。ブスだったらヤダナー。

いったい僕の7はどうなってしまうんだ？　このままでは富士山五合目で冬眠しろとでもいうのか？　とにかく道路管理会社の人に事情を説明した。が、道路が冷結していて危険とのこと。万一谷底へ転落でもされたらどーすんだ。といってゲートを開けてくれない。たったの一晩だが、この寒いなか1人で待っている7が「早くきてくれよ〜」と叫んでいる姿が目に浮び、何かあっても自分の責任ですという念書を書き、7救出へとゲートをくぐった。一刻も早くあいつに会いたくて車を飛ばしながら、あいつとの過去が走馬灯のように頭の中をかけめぐる。やがて五合目に到着した。いた！　日が傾きはじめた駐車場のなかに西日に照らされたシルエットがだんだんに大きくなってくる。あいつは待っていた。けなげにポツンと…。僕が迎えにきたのに気がついたらしい、そしてはっきりと聞こえた「さみしかったよ〜さむかったよ〜あいたかったよ〜」というあいつの声が…。すまなかった7よ、もう二度とこんな思いはさせないからな…。この一件で改造車に懲りた僕はこの後シビックに乗り換え、今ではNSXとビートに乗っている。皆さんスピードの出しすぎによる交通事故に注意しましょう。「全然説得力ねーよ（大堀）」

プロフェッサー田川の週末宇宙旅行

発信：火星／南極冠／エオス・アタックキャンプ

（前回まで）火星に大気圏を蘇らせんとするエオス計画の見学に、火星を訪れた筆者は、散歩中に道に迷い、火星古代文明の三輪車を拾って困惑した。

気密服の通信機で、エオス南極冠測候基地（アタックキャンプ）に問いあわせると、ぼくが迷いこんだのは、メルボルンとよばれる遺跡だとわかった。地球のメルボルンと緯度が同じなんだそうだ。何年も前に調査隊が入り、小石の一粒まで調べたらしいが、氷床が日一日と後退していくせいで、新たな遺物が露出したのだろう。

ぼくは指示に従い、三輪車をもとの場所に戻して、基地に戻った。

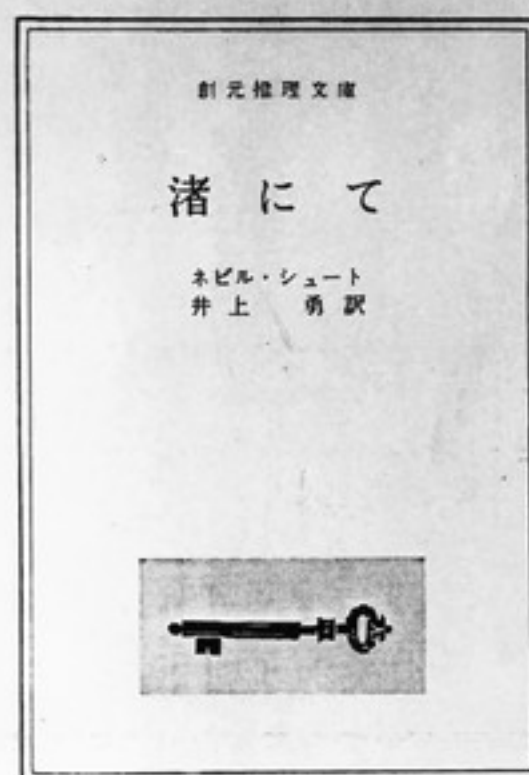
基地の考古学者に事情聴取を受けたとき、三輪車を見つけるきっかけになったガラスの碑のことを聞いた。あれは一度基地に収容されたものを、わざわざ元の位置に設置し直したのだそうだ。

「なんでまた」

「解読したんだよ。内容を」

火星古代文明が遺した碑は、二層の強化ガラスの間に刻まれた、滅びゆく火星人たちの最後の歴史だった。

「……たぶん、誰に読ませるつもりでもなかったんだろう。日記みたいなもんだ。だから、手をつけずにおいたほうが、火星人たちの気持ちにかなうと思ったんだよ」

創元推理文庫
渚にて
ネビル・シュート
井上 勇訳

渚にて
●創元推理文庫／ネビル・シュート／井上 勇訳

田口・道玄の格言道場

道　諸君、元気でやっておるかな？　渋谷道玄だ。
田　おい道玄、読者からの葉書知らないか？　あれがないと、このコーナーが……。
道　心配無用！　それなら私が選んでおいた。
田　なに？　…もう時間がないからしかたがないが。おい、変なもの選んでないだろうな！
道　案ずるでない。私を信用しろ。
田　！……。

道　埼玉のまんきちの作品。変な理屈こねるよりも、やってみて面白けりゃそれでいいと、そういう意味だ。
田　ほう、お前にしてはまともな作品を選ぶじゃないか。そうそう、このコーナーは、上品かつ高尚に……。
道　さあ、次だ。
　千葉の亀田勝（15）の作品。タイトル消すぐらいなら最初から期待させるな、と。
田　うーむ。発売日未定で、そのままなくなっちゃうケースがあるからなぁ……。はっ！　おい、こういうネタはまずいぞ。カミソリが……。
道　次。
　高知の毛利源来（18）の作品。
田　意味は？
道　知らん。
田　はあ〜？
道　さあ、次だ。
　千葉の小川陽平の作品。もともとダメなものは……。
田　わーっ！　やめろやめろ!!　俺はまだ死にたくない！
道　わかったわかった。そう大声を出すな。それでは最後にとっておきのを出そう。
田　今度は大丈夫なんだろうな。
道　まかせておけ。
田　どあーっ！　き、きさまー！
道　待て待て。おぬし、これの作者を知りたくないか？
田　どこのどいつだ、こんなこと書きやがったのは！
道　ふふふ。よくぞ聞いてくれた。何を隠そう、この私だ。
田　「プチプチプチ」
　（血管が切れる音）
　……担当の折茂です。このコーナーでは、みなさまからのお葉書をお待ちしております。採用者には、ソニックより素敵な記念品を差し上げます。ふるってご応募ください。
　おい！　もめるのはいいけど、どこかよそでやってくれ！　うるさくて仕事にならない!!

面白ければすべてよし　(ま)
埼玉県／まんきち

ー格言ー
消すなら出すな
千葉県／亀田　勝

もんすた〜めいか〜
高知県／毛利源来

移植してもダメはダメ
あなたの会社は大丈夫？
千葉県／小川陽平

捨てる神あれば拾うメーカーあり
捨てときゃよかったのに
東京都／渋谷道玄

ソニ通 MANIA

澄んだ青空と白い雲…やっぱり五月っていいよね。今月もたくさんのおハガキをいただいて、社員一同シアワセをかみしめています。さてさて、今月からは新入社員もおハガキの採用メンバーに加わりますので、どうぞよろしく！「シャイニング・フォース」の感想はもちろん、今回特集した新入社員ネタも大歓迎。みんなでこのコーナーをガンガン盛り上げていきましょ。

●北九州市／ＹＡＭ―Ｕ

●埼玉県／男球!!

●神奈川県／Ｋ-504

●神奈川県／青木広剛

超絶倫お下劣まんが ソコがイイの♥ by玉五郎

さてさて、お待たせ。今月の〝象の穴〞コーナーだ。最近参加者の数もどんどん増え、質も充実。分厚い封筒が続々と編集部に届いている。いずれも力作ぞろいなので選考に苦労したが、以下の４名がポイントを獲得。なお、次号で今までの参加者の累計ポイントを報告しよう。

・たこ（長崎県）…………５Ｐ
・片山智嗣（千葉県）……４Ｐ
・宮野（京都府）…………４Ｐ
・ぺんねえむ（埼玉県）…４Ｐ

○長崎県のたこくんは、象の穴参加者の中でもピカ１の絵のうまさで、再度２本送ってくれた。
高橋：１本目はダイエットを題材にした学園もののシミュレーション。もう１本はファンタジーＲＰＧです。キミの場合、絵のうまさだけでずいぶんポイントを稼いでいます。ゲームを作る場合、最も大事なのがこの〝ビジュアル〞で、イメージを具体化させる〝手段〞になるわけです。「Ｐ子のダイエット～」のほうは売りものにはなりません。プレイすれば面白いかも知れないのですが、ユーザーが現在ゲームに求めているものとはかけ離れています。「妖精物語」はいろいろなゲームのいいところを集めたもので、「もう少しウリがほしい」というのが第一印象です。対象年齢を低めに設定し、「モンスターワールド」のようなＲＰＧになると面白いでしょう。そういった世界観を構築するということです。次は（この企画でもいいのですが）もう少し実際にゲームになったときの画面構成やシステムを考えてみてください。何千回と繰り返す戦闘シーンでプレイヤーを飽きさせないようにするにはどうすればいいか？　とか、システムを簡単にしつつ奥深いものにするにはどうすればいいか？　とかを考えて〝次の段階〞に進んでみてください。

今月は１人しか紹介できませんでした。許してね。

※〝象の穴〞はゲームデザイナーを目指す特殊組織だ。さらなる参加を待つ！

ゲームデザイン 象の穴

エンディング

一家に１本「シャイニング・フォース」は、もう常識。これからは、１人に１本の時代だ!! エンディングにたどりついただけでは、真のシャイニングフォーサーとは言えない。ゴングと主人公の２人旅に徹するソニック関係者のように、自分なりのプレイをしてこその「シャイニング・フォース」なのだから……。

突然ではありますが、「シャイニング・フォース」のキャラクター人気投票のお知らせです。クリアしたパーティーのメンバーおよび好きなキャラクターの名前とその理由を、BEメガ編集部ソニ通まで送ってくださいね。集計の結果は、ハガキが集まりしだい発表できるという予定です。

次号までHasta la vista, baby！

冒険者たちの肖像

EXCITING STORY

第5回　星と風と人と　　司　史生

アントワーヌ・ド・サン＝テグジュペリ
（1900〜1944）

前回のアポロ11号にまつわる話に続き、今回も宇宙への冒険を夢見た英雄の話。空の向こうにあるものを求めて飛んでいく者は後を絶たない。

星の王子様の作者も大空に生きた飛行士だった

人類が宇宙に飛び出す以前、最も危険で未知なる世界は〝夜空〟とされていた。レーダーや電波標識などの電子技術がない時代に、誰も予測できない気象に支配されている暗黒の空は、まさに勇敢でタフな男たちの戦場となっていた。

世界的に有名なメルヘン「星の王子様」の話の中に、星から落ちてきた少年が荒涼たる砂漠の真ん中で飛行士と出会うシーンがある。実はこの物語の作者、アントワーヌ・ド・サン＝テグジュペリもまた、未知なる大空に生きた飛行士として世界航空史に名を残している。彼は1900年6月29日、フランスのリヨン市に生まれた。その後、彼は、まだ未発達だった商業航空路の開拓に従事することになった。ちょうど、リンドバーグが大西洋の単独無着陸横断に成功した頃のことである。

もっとも、ただ一度大西洋に挑戦したリンドバーグに対し、テグジュペリは来る日も来る日も、サハラ砂漠やアマゾンの上空を飛び続けた。

空に生きた飛行士たちは苦闘の連続であった

当時は、乱気流に飛行機が引きちぎられたり、霧の中で迷った末に燃料がつきて墜落する飛行機が続出した。また、不時着して現地人ゲリラや山賊に殺される者もいた。文明世界においては、そんな場所は危険だが、必ずしも未知の地域ではないという理由で、飛行士たちの苦闘は、注目を浴びることなく、無残にも忘れられていった。ただ、そのなかでテグジュペリの書いた数篇の小説だけが、こうした名の知れぬ男たちの、人知れぬ戦いの様子を伝えている。彼自身、リビア砂漠を3日間一滴の水もなしにさまよった経験もある。当時は新型飛行機の試験飛行で海に墜落したり、同僚を救出するために自ら飛行機ごとゲリラの中に突入するなど毎日が命がけの連続だった。

テグジュペリは人間の進むべき道を求めた

テグジュペリは背が高く、もの静かで、謙虚な、そのうえ恐怖にも、称賛にも心を動かされることがない人物であった。危険と背中合わせの日々を送っていたにもかかわらず、「冒険者」と呼ばれれば彼はとまどったであろう。なぜなら彼にとって空を飛ぶことは、富や栄誉を賭けた挑戦ではなく、ひたむきに励む〝日常の職務〟だったからだ。しかしそれは、彼にとって全人類への愛に満ちた〝天職〟でもあった。彼は言う。「もし僕が炭坑夫であったとしても、僕は同じように石炭掘りについて書いていたであろう」と。

彼を動かしていたのは名誉でも栄光でもなく、人間を真に高貴たらしめる衝動、そして自分が犠牲になってまでも人々に役立とうとする義務感であったのだ。

こうした生と死の毎日の中から、彼は20世紀の最も美しい文学を生み出していった。「夜間飛行」、「南方郵便機」、そして「人間の土地」などなど……。

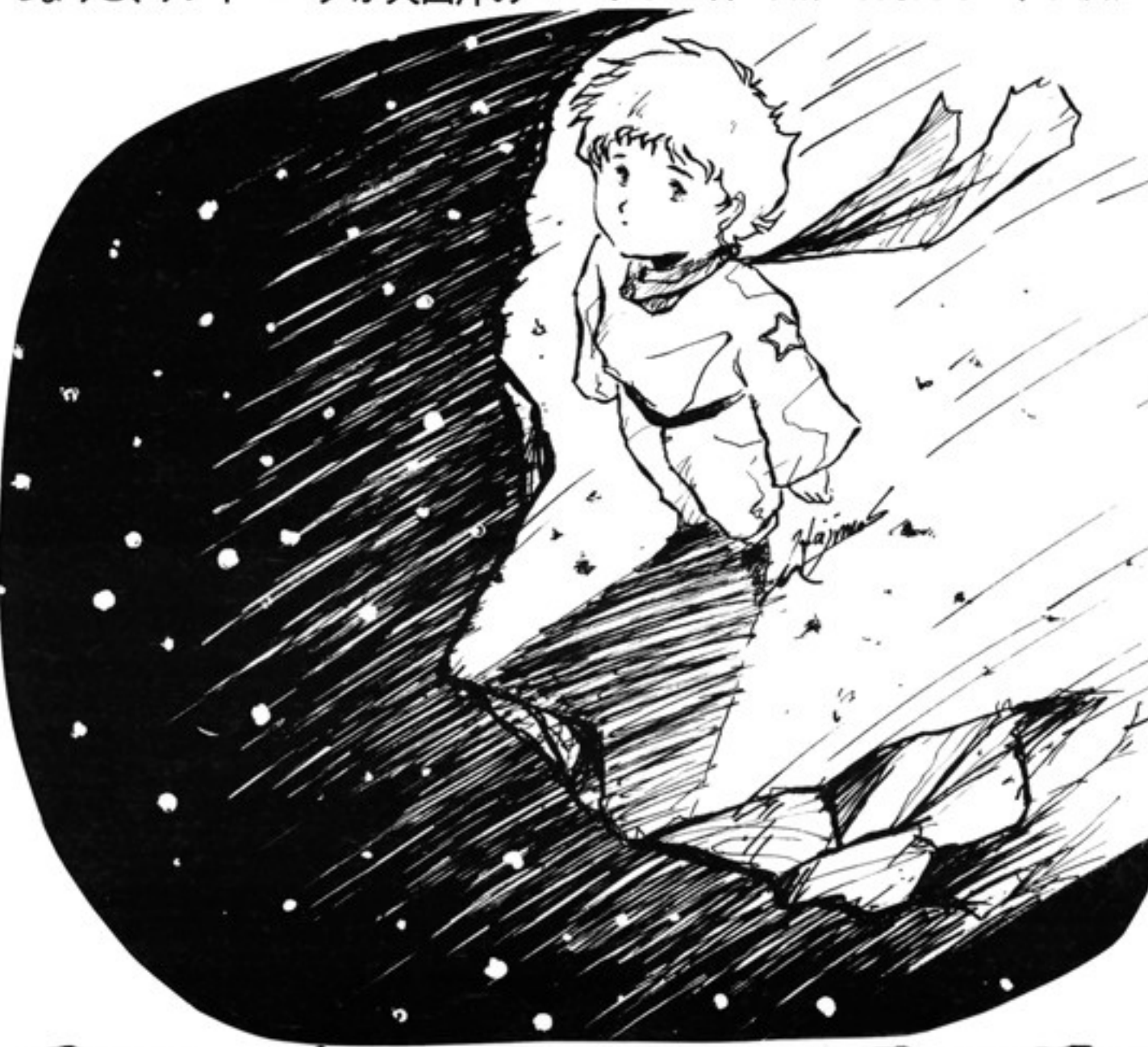
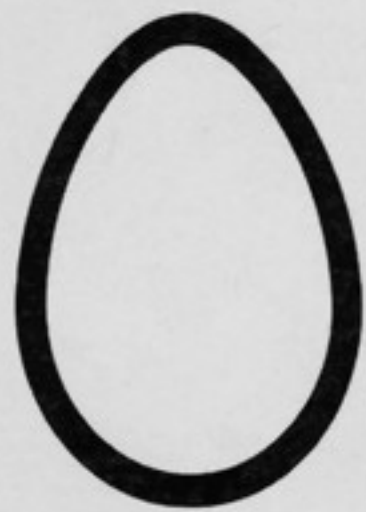
作品のなかには、機械文明の最先端で働く人間が自然の偉大さと人間の小ささを気づいたとき、はじめて理解できるような謙虚で崇高な感情があふれている。同時に彼は、眼下に広がる世界とそこに住む人類への愛を語り、そのなかから人間の高貴さと可能性を奪う現代文明への怒りを訴えている。

彼の飛行は、人間が機械に押しつぶされないよう、進むべき道を探すためのものだった。無線すら沈黙し、暗黒の高空で死と直面しながら、彼は飛び続けた。暗い雲海の向こうに澄んだ輝きを放つ星を頼りに、あのメルヘン王子の住む高貴な世界を求めて……。その孤独な姿は、聖杯を探求する伝説の騎士に似た影を描いていた。

テグジュペリの生涯は星の王子様とともに

やがて世界大戦へと突入する。そんな時代に、祖国フランスを守るために戦士となった彼は、戦争を嫌悪していた。人類に奉仕する手段として彼が選んだ飛行機が、いまや彼の愛する地上の人々に死をもたらすものとなったのだ。彼の作品にはこう書かれている。

「いまや戦争は血まみれの外科手術でしかない――毎晩相手の心臓部を爆撃し――勝利は最後に腐るほうの側にある」と。

1944年7月31日、偵察に飛び立ったテグジュペリは、ナチス空軍の戦闘機隊と遭遇し、撃墜され、二度と地上に舞い降りることはなかった。しかしながら、彼のメルヘンの王子がそうであったようにその最期は確認されないままでいる。

SIMS CO.,LTD.

シムス通信

5月8日(金曜日)発行 ©SIMS CO.,LTD 1992 ©SOFTBANK CORP 1992 **Vol.2**
第000002号 編集協力 月刊『BEEP!メガドライブ』編集部

発表 3月26日豪華船上パーティー開催！……セガより感謝状送らる!!

最新作3本堂々公開さる!!

去る3月26日、先月誌面に初登場したシムスの新作発表会が大々的に行われた。発表会場は、東京の竹橋桟橋(さんばし)から出航しているヴァンテアン号のDデッキ。なんと最近流行の東京湾クルーズを楽しみながら、優雅(ゆうが)に新作をお披露目(ひろめ)しようというわけだ(おおっ！)。

発表会の風景。中央は重田社長。

当日は各ゲーム雑誌社の編集者をはじめセガの方(かた)も出席して、シムスの最新作「カプコンのクイズ殿様の野望」、「サイバーロード(仮)」、「Vay～流星の鎧(よろい)」の制作発表が行われたが、今回のクルーズ船は19時強制出航だったため某A社の2雑誌が乗りそこなうというハプニングもあった(笑、やるな)。

だが、制作発表会のほうはVTR等をまじえて無事終わり、そのあとのパーティの席上ではシムスの日頃の優良なソフト開発に対し、セガから感謝状が送られるという一幕(ひとまく)もあったのだ(エライ！)。

これが感謝状だ!!

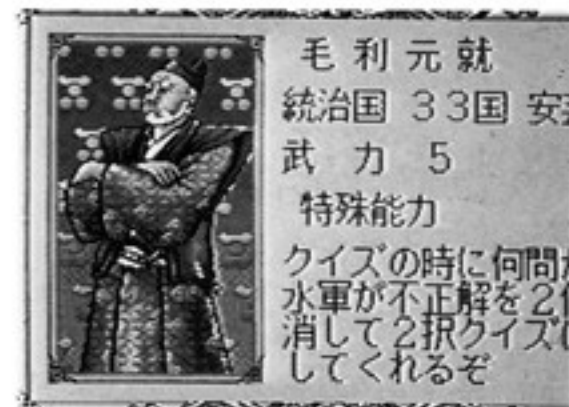
感謝状
シムス株式会社
代表取締役社長 重田守殿
貴社は優秀なコンシューマソフトの
開発により弊社の事業発展に
多大なるご尽力を寄せられたことは
洵に感謝に堪えない次第です
依って茲に記念品を贈呈して
感謝の意を表します
平成四年三月二十六日
株式会社セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長 中山隼雄

約2時間にわたる“超豪華東京湾クルーズ・シムス新作発表会”(長い)は、最後にビンゴ大会で盛り上がりを見せつつ(ちなみにBEメガの近藤副編は1等のTERAが当たった！)幕を閉じ、シムスの前途を祝したのだった(めでたい)。

シムス社員を交えてのパーテイも盛況だった。

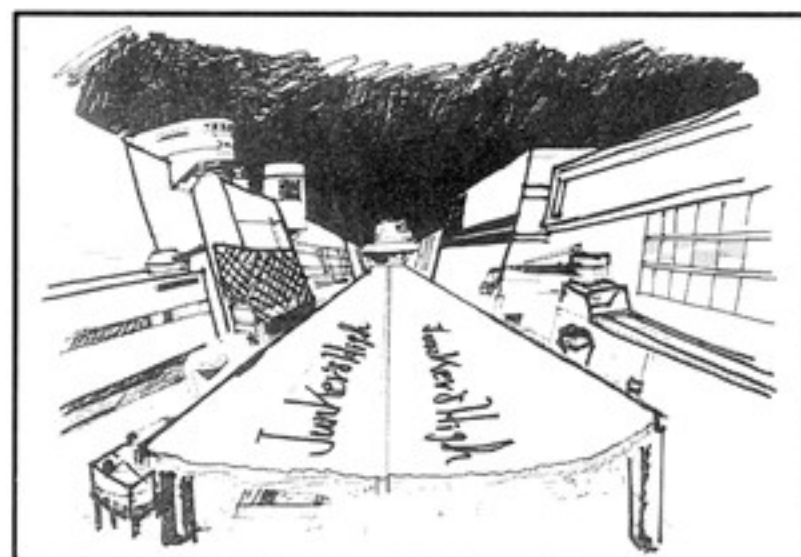
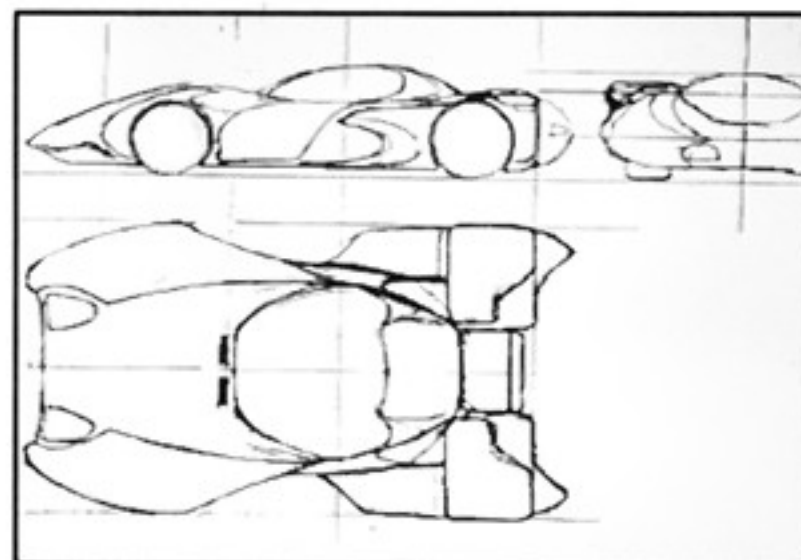
「サイバーロード」は「Junker's High」にタイトル変更！他の新作も制作快調!!

さて、今年のシムス期待の最新作3本だけど、こっちのほうは制作も絶好調に進んでおり、今夏2本、年末1本と早い時期に楽しめる予定となっている(この他にもある?)。

近いところでいうとまずは先月まで「サイバーロード(仮)」と呼ばれていた近未来レースゲームは、タイトルも新たに「Junker's High(ジャンカーズハイ)」と決定したのだ。開発途中のゲーム画面は先月掲(けい)載(さい)したけど、今月は未発表のイメージイラストを2点用意してみたぞ(右端)。現在は、あのメガドラ版「アウトラン」のスタッフが最高のレースゲームとなるべく数々の新技術を盛り込んでいる最中(さいちゅう)だ。来月あたりはさらにカッコイイ画面を見せられる予定だぞ。

初公開。「殿様」のキャラクター解説画面だ。シブイぜ。

右は「Junker's High」の自車の三面図とコースのイメージイラスト。メガドラの「F-ZERO」を目指す！ 左は「Vay」の主人公のキャラデザインのラフだ。

また、MEGA-CDの「クイズ殿様の野望」と「Vay」の2本は、124ページでも紹介してるけど、「Vay」のほうはキャラデザインに鏡泰裕氏を起用し期待も高まるところだ。「殿様」もアーケード版以上の要素も導入し着々と進行中だ。こらへんも目が離せないぞ！

 ※「クイズ殿様の野望」の画面は開発中のものです。また今後ゲームの仕様は変更されることもあります。ご了承ください。

あぶない連載！ シムスが暴く㊙ソフト情報

先月の「忍者武雷」ネタを暴露した100kgのプー続き、今月は自称業界通の"LEHTO"がお相手しよう。今回はある事件があったので、さらにあぶないネタを披露してしまうぞ。フッフッフッ……。

そのある事件とは某月某日、わがシムスにかかってきたユーザーの問い合わせ電話にはじまった…。「もしもし！ 4月号のＢＥメガにメガドラ版のアウトランはシムスが作ったとか書いてありましたけど、セガさんに電話で聞いたら大半はセガで作りましたって言ってましたよ！ ウソなんかつかないでください!!（以下略）」

電話の内容は以上のような感じだったんだけど、いくらボクが電話で説明してみてもその人はわかってくれませんでした……。確かに外装とかはセガが作りましたけど、メガドラ版のプログラムとか絵は、シムスで作ったものです。ま、セガさんの人の説明は、その"大半"というのをどう解釈するかの問題かもしれませんがね（笑）。

なぁんて説明しても、まだ信用してない人もいると思うので、この私がセガの人も知らない究極の裏技を公開してあげましょう!!

MD版アウトランにはシムスのみが知る隠しコマンドが！

これが「アウトラン」に隠された究極のHYPER OPTIONSだ!!

メガドラ版の「アウトラン」には通常OPTIONSモードというのが存在するが、なんとあるコマンドを入力すると、面セレクトやいろんなモード（当り判定の有無など）を設定できるHYPER OPTIONSモードの"封印"を解くことができるのだ！ やり方はスタート画面を出したときに、Aボタンを11回、Bボタンを3回、Cボタンを8回押してOPTIONS画面に入るだけ。すると、いつもと違うHYPER OPTIONSが現れ、一番下に見たこともないSTAGE（面セレクト）とMODE（当り判定関係）の項目が出ているはずだ。これで、好きなようにアウトランが楽しめるわけだけど、電話のキミも納得してくれたかな？

左のようなスタート画面で、A11回、B3回、C8回を押すと幻の封印は解ける…。

ほら、ご覧の通り誰も見たことのないHYPER OPTIONS画面が現れる。

敵車と当たってもスイスイ通り抜けるのだ。もちろん障害物もOKだぞ。楽勝！

4コママンガ 殿様の野ぼー!!

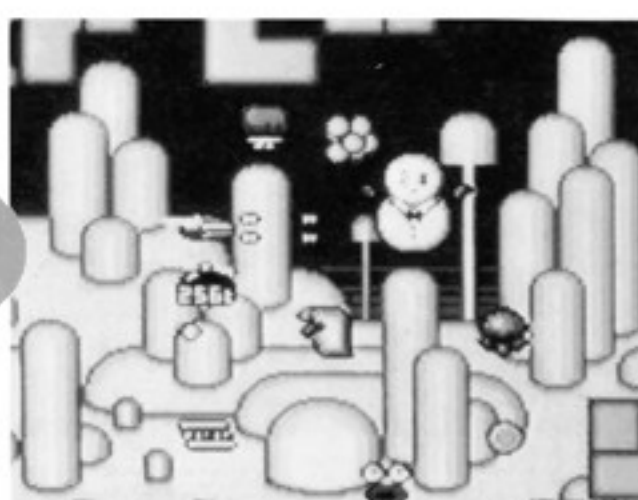
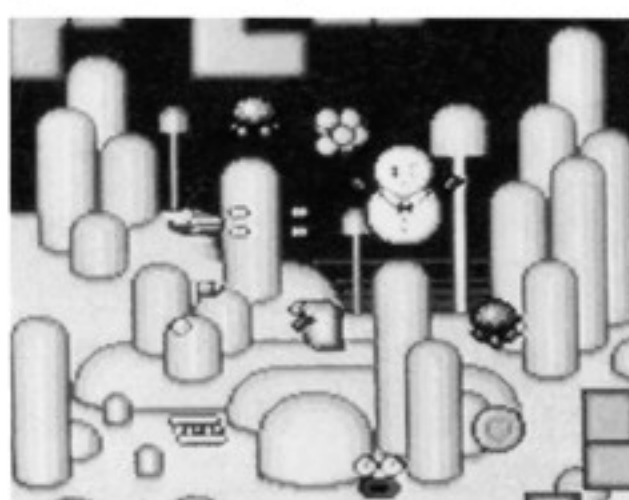
MEGA-CD版の「カプコンのクイズ殿様の野望」にはアーケード版になかった「やぶさめ」「的当て」「杯当て」「大名の顔当て」「おみくじ」の５つが入ってるぞ。

風雲志夢守城 クイズ殿様の問題 特別編

今月の出題者

志夢守城城主
志夢守之守

ほっほっほっ、今月からいきなりはじまったクイズ合戦。今後は毎月違った武将がキミに挑戦してくるぞ！ 見事難問（?）を解きあかした人に、シムスとＢＥメガから褒美をとらすぞ（今回はシムス製ソフト１本とＢＥメガ特製テレカのセットを抽選で３名に）。

さて、今回の出題者はいきなり大物の「志夢守城城主 志夢守之守」がお相手じゃ。心してかかってくるがよい。「右の２つの写真には７つの違いがあるぞよ。さぁて、見つけられるかな?」我こそはと思う者どもは、答えをすべて書いて、〒108 港区高輪2-19-13 ＮＳ高輪ビル３Ｆ「ＢＥメガ・クイズ殿様の問題」係までハガキを送るべし。発表は８月号の当コーナーでするぞ！

写真はゲームギアソフト「ファンタジーゾーンGear」の画面だ。両者の違いを６つ見つけてハガキを送れ！

シムス通信はみんなのハガキを募集中!!

今月で２回目を迎えた「シムス通信（略してシム通）」は今後も最新情報からあぶない情報まで惜しげもなく提供していくぞ。というわけで、シム通ではＢＥメガ読者からのハガキを待っているのだ。イラスト・マンガＯＫ、あぶない質問もＯＫだ。だからみんなで〒108港区高輪2-19-13 ＮＳ高輪ビル３Ｆ「ＢＥメガ・シムス通信」係までジャンジャンハガキを出そうぜ。採用者には素敵なプレゼントを送るからね。

セガ・オリジナルSHT

開発CODE No 1212X PRE STORY Volume.2

セガ・オリジナルシューティングゲーム1212Ｘは、バイオテクノロジーの進歩により合成されたレトロウイルスが、核兵器以上の重要さをもつ未来の人類の物語である。ジュネーブ国際衛生研究所で行われていた秘密研究が漏洩した。そして、人類は……。

文●三方原　宏

スタッフは世界に散った

国際衛生研究所のスタッフに苦悩の色が浮かんでいた。

レトロウイルスの研究をもとにして進めてきた、人工合成ＤＮＡ変成ウイルスに関するデータを発表せよと、各国の圧力が高まってきたのである。とくに大国は黙っていなかった。

国際衛生研究所は、れっきとした国連施設である。誰が研究費を出していると思っているのか？　大国はそう迫った。

研究スタッフは決意した。人工合成ＤＮＡ変成ウイルスに関するデータの一部を公開しよう。そして研究チームは解散する。スタッフは全員フリーになり、この合成ウイルスの研究スペシャリストとして各国研究機関および民間研究所へ散らばる。

そうすることによって秘密漏洩の歯止めをかけるしかない。そして研究スタッフが自ら監視しあうのだ。研究の方向性が狂わぬように、そして暴走せぬよう。

こうして、国際衛生研究所スタッフは解散した。

タカガワの決意

日本。ツクバ・インダストリアル・エリア。ここには、筑波大学が発展解消した第３セクター方式の研究機関が集中している。

その中に、ガウディの建築物を思わせる、ひときわ異彩を放った建築物がある。

クロイ・バイオケミカル研究所。多国籍企業、黒井商事の下部組織である。ここに国際衛生研究所のスタッフの１人が着任した。

アーネスト・タカガワ。彼は日系イギリス人である。クロイがＤＮＡ変成ウイルスに着手するにあたって、研究所の幹部待遇で迎えられたのだった。

クロイの研究所では、まだ大部分未開発であるシベリア植物相の改造のために、バイオ部門を強化している時期でもあった。

タカガワは決意していた。ウイルスを軍事目的だけには使用させてはならない。そう心に誓いながら、激務に身を投じたのである。

クロイ・バイオケミカル研究所。研究員もそろそろ帰宅しはじめたある日の午後のことである。世界に散った元国際衛生研究所スタッフは激しい無力感に襲われていた。

中東で中規模の戦争が勃発し、そこで〝ウイルス〟が使用されたのである。ある山岳民族が〝ウイルス〟によって全滅させられたのだ――。

タカガワも例外ではなかった。元国際衛生研究所スタッフは、うちのめされた。だが、マスコミが伝えた民族全滅の映像は全世界に大きなショックを与えていた。死体の全身の組織がガン化していたのだ……。

この戦争によって新たなＢＣ兵器に関する使用禁止条約が国連で採択された。いつも政策は後手にまわるものだ。ウイルスの研究目的は、平和利用に限定された。砂漠やタイガでも生産可能な動植物、養殖効率がきわめて高い魚類、工場から廃出される無機物を分解する生物などが、次々に開発されていった。

タカガワは同時に２つのプロジェクトに着手した。シベリアの植物相を変えるウイルスと酸素生成を激しく行う単細胞生物の開発である。とくに後者は、新たな宇宙開発の可能性を示した。各国は、月面の酸素生産実験を合同で行ったのである。結果は、良好であった。

この成功をもとにタカガワは、惑星改造プランを発表した。人類が移住可能な星を、ウイルス利用によって人工的に作ろうというものである。

天文学的な費用と時間がかかるプランである。が、しかし、地球人類にとってこのプランは魅力的なものであった。地球自体が人類の生活活動によって痛めつけられ活力を失い、経済的な発展も行き詰まり、人類がただ、ルーチンワーク的な生活を余儀なくされている停滞の時代だったからだ。タカガワ・プランは人類にとって〝夢〟となった。

タカガワ自身は〝ウイルスの軍事利用〟を防ぎえなかった、という罪悪感を大きく抱き、これをバネにプラン実行のために動き回っていた。何かに責めたてられるようにクロイの幹部を口説き、ときには恐喝まがいのことまでして、資金の調達を進めていった。

タカガワの心には、人類の夢を具現することしかなかった。体を壊し、家族を犠牲にしても、タカガワは働いた。タカガワの尽力によって、月面に予備実験基地が建設された。その完工式に向かうシャトルの中で、タカガワは、突然、長い眠りについた。

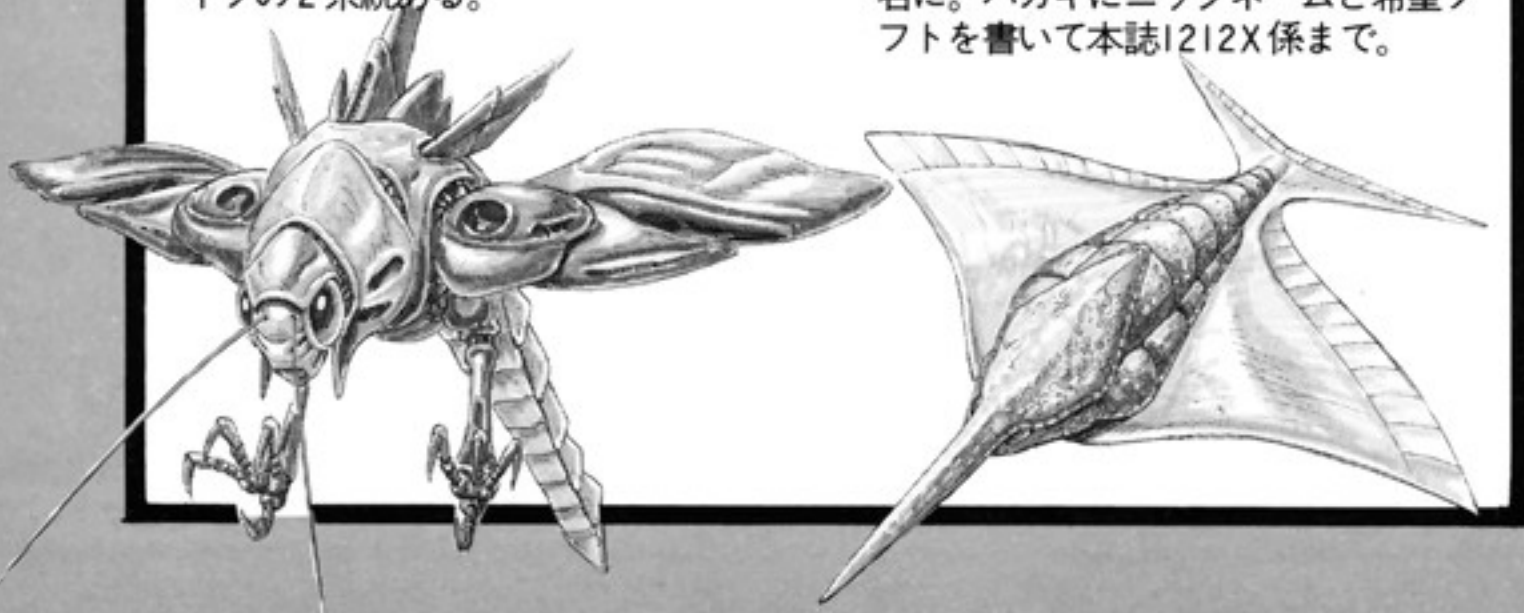
過労による心臓発作であった。

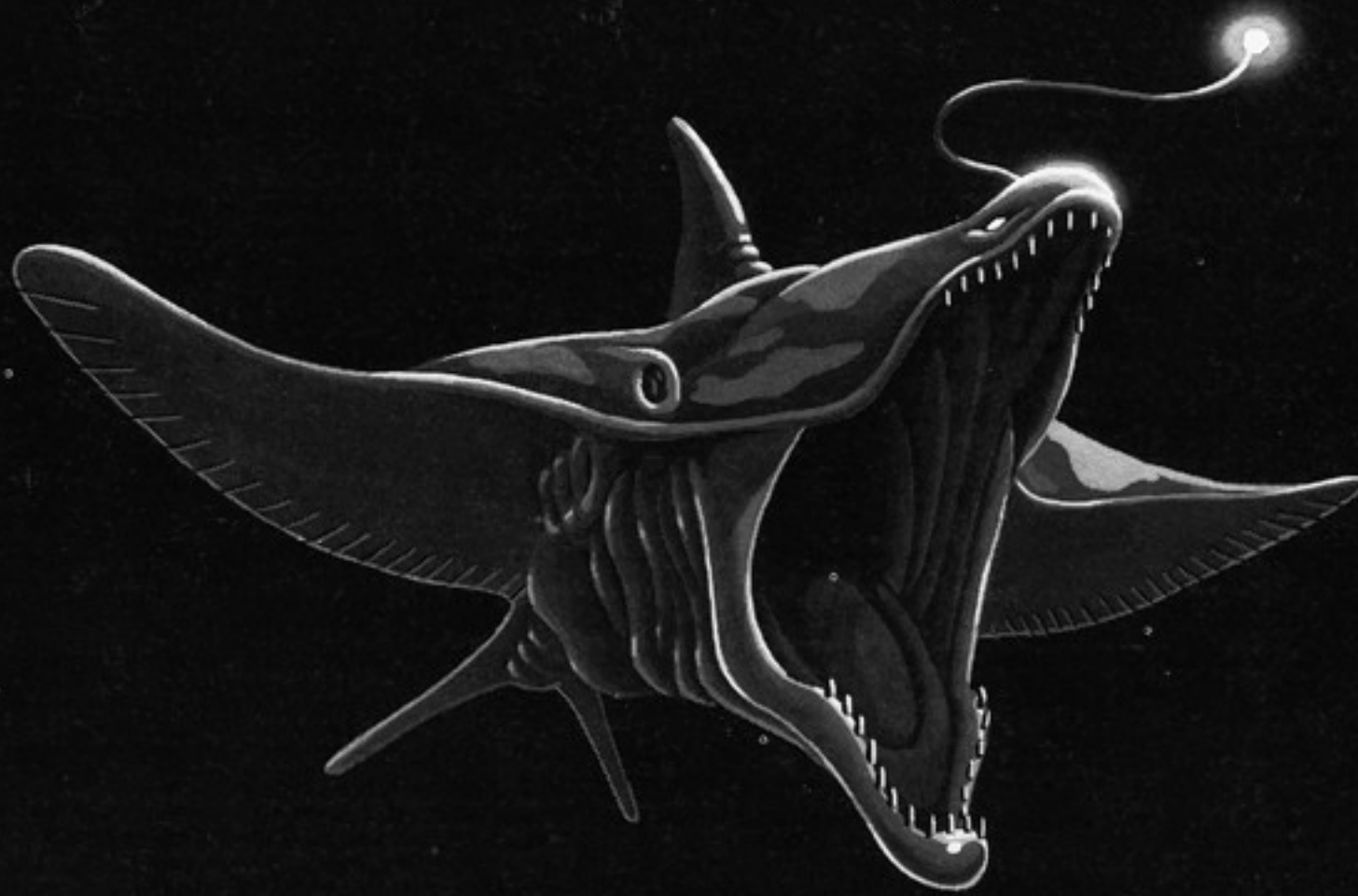
そしてアヴァロンへ――

タカガワの死から10年後、惑星改造のためのウイルスや動植物を積みこんだ無人宇宙船が打ち上げられた。ロンド座C8238という惑星、愛称〝アヴァロン〟に向けて旅出ったのである。それは長い航海となった。

自機キャラ名称の募集だ！

今回は、自機キャラのニックネームの募集だ。自機は、昆虫タイプと魚タイプの２系統ある。

〆切は７月８日消印有効。優秀作には、セガブランドのお好みソフトを10名に。ハガキにニックネームと希望ソフトを書いて本誌1212Ｘ係まで。

ENEMY

レトロウイルスで異化した巨大生物たち

ウイルスによる生物相の破壊は、その生物の住む環境要因さえも無視して行われる。

たとえば、水棲生物の場合、水中での行動は有利な方向の形態変化だけではなく、不利な方向への変化もきたしてしまうのである。生物の性格そのものさえ、意味のない変化をとげてしまうのだ。

具体的な例をあげてみよう。クラゲを主食とする魚には、牙や過激な攻撃性など必要ない。だが、そういう必要のない要素までもが、ウイルスによって出現してしまうのだ。

その結果、彼らは自分たちの主食であったクラゲだけではなく、今までは食物としなかった種をも襲い、口に入れてしまう。が、その食物を消化するための“変化”が起きていなかった場合には、自らの体の中でヘンなものを“食べた”という拒絶反応を起こし死んでしまうのだ。まさに哀れなハンターの姿といえる。気の毒である。

クラゲにしてもそうだ。群体として生活している彼らも、それぞれの体の部分部分が異なった方向にバラバラになってしまい、妙な行動をとる。

クラゲは通常の場合、小魚など、ごく小さいものを捕食するのだけれど、異化によって、自分より大きな獲物に近づいて逆に食べられてしまったり、同種どうしで戦い、からまりあって倒れてしまうこともある。

また、ウイルスによる異化によって生活に必要のない分泌物を生産したりもする。通常の体液を分泌するための腺が特異的変化を起こしてしまい無機物を溶かす体液となったり、酸を生産したりするのだ。

このため、こういった特異的な変化を起こした個体は、自らの体液の刺激に耐えきれず、多くは死んでいくということになる。

が、ごく一部の個体が、こういった異化に対応する“異化”を自らの体組機に起こすことになり、生きのびるのである。こういった個体は、鉱物などを溶かし、すみかとして利用することになる。

また、人間の作り出した金属による人工建造物、機械類なども破壊し、すみかとしてしまうのだ。

さらにその5年後、アヴァロンへの有人調査計画が開始された。

この飛行は、生命の保証はない。一種の人体実験なのだ。したがって、世界各国から志願者が募られた。一部マスコミは“自殺行為”と報道したが、人々の“夢”にかける情熱を消しさるにはいたらず、志願者は殺到した。もし、もしも“アヴァロン”に降り立つことができたら、地球では望むべくもない新しい共同体を作ることができる。失敗の繰り返しだった人類の歴史をもう一度はじめからやり直すことができるのだ。人々はそんな甘い希望をいだいていた。その夢はとてつもなく甘美で人々を幻惑するのに十分なものだったのだ。

ツクバに設けられた“タカガワ・アヴァロン・プラン・センター”では、人選に苦慮していた。応募者の肉体的、精神的、思想的チェック、DNA解析による遺伝学的チェックまでが、徹底的に行われた。審査だけで1年以上が費やされた。

タカガワの息子、ジェイムズもこれに応募していた。年老いた母の止めるのも聞かず、父の求めたものが単なる幻想だったのか、それとも父の人生をかけるに値する真実だったのか。それを自らの手で確かめたかったのである。

ジェイムズを含め100人の候補者が選ばれた。そして1年間集中訓練と惑星改造のための学習が行われた。ジェイムズは、クロイの研究所で働いていたためウイルス管理およびテストの責任ある幹部としての教育を受けていたのである。

月面にアヴァロンへの有人宇宙船発射基地が設けられた。宇宙船の建造も、パーツを地球から月へ運び、ここで行われたのである。

タカガワの死から18年後、アヴァロンへ向け、宇宙船エクスカリバーが旅立った。コールドスリープのジェイムズたちを乗せて。

ウクレレ飯野のドレミファ・談(だん)

文／ファイナル飯野

GUEST
古川もとあき
兵庫県出身。コナミから発売された数々のアーケードゲームのサウンドを担当。ギターリスト&ソングライターなのだ。6月24日にはセカンドアルバム「Sound Locomotive」を発売する予定。

矩形波倶楽部(くけいはくらぶ)の巻

今回は矩形波倶楽部の古川さんに話を聞きました。なんと今回が最終回なのだ。しばらくゲームの企画に専念します。

古川さんも是方さんも実は神戸生まれなのだ

飯野　古川さんはコナミのアーケードゲームではどんな曲を作曲したんですか？
古川　いろんな曲がありますけど最近のものではアーケード人気高いで「ゼクセクス」などです。
（実は古川さんの話し方は神戸弁なのですが、誌面の都合上東京弁にしてあります）
飯野　あれはサンプリングした音を使用していて、迫力あって凄(すご)いっすよねえ。
古川　曲自体はどれも短いですけど、なかには一曲まるごとサンプリングだけ使用してる、なんてのもあるんですよ。
飯野　ところで、今度出されるアルバムってどういったやつなんですか？
古川　オリジナル中心のアルバムなんですよ。
飯野　オリジナルは初めてですか？
古川　今はゲーム音楽のアレンジをやっていますが、昔はバンドでオリジナルをやっていました。
飯野　どんなコンセプトで作られたんですか？　やっぱりゲームに関して？
古川　僕は旅が好きなんで、あちこちよく行くんですよ。その場面を曲にしたような感じなんです。コンセプトは旅ですね。やっぱり旅はいいもんですな。

ゲーム音楽とは違った感じだよん

飯野　今回のアルバムは矩形波倶楽部としてではなく、古川さん自身で作曲してるんですよね。
古川　ええ。あとサックス奏者のMALTAさんや、もちろん、いつも助けてくれる是方さんには今回も協力してもらってます。
是方　まったく、今回のは古川君のソロアルバムのみたいなもんですよ。
飯野　ということは、やっぱりギターですか？
古川　やはりそうです。
是方　エレキ・ギターがギンギンですごいんですよ。
飯野　やっぱりハードロック系ですか？
是方　エックスのPATAさんとギターバトルやってますから。
飯野　あの激しいやつですよね、あの？（笑）
古川　もうそれはそれは（爆笑）。
飯野　ライブやらないんですか？
古川　やりますよ。このアルバムが出る6月ごろに一応考えているのですが……。
飯野　是方さんも一緒にどうです？　ライブに出てみたら。
是方　いいねえ。やろうかなあ。
飯野　じゃあ、僕も出てもいいですか？
古川　ウクレレでならね（爆笑）。

注目

新機軸を求める君に!!

マルチメディア宣言!

文/阿木二百

去る3月20日、待ちかねていたマルチメディアアドベンチャーゲーム「L-ZONE」が、ついに発売になったぞ(もちろんCD-ROMだ)。Macintosh版とPC-98 GS版で発売される「L-ZONE」は、今回だけで紹介を終わらせてしまうのは惜しい内容なので、阿木二百としては、どどんと2回に分けて解説することにした。前編となる今回は、「L-ZONE」の概要と背景的なテクノロジーの話。そして次回は、デッドテックなL-ZONEワールドの要所要所を紹介しよう。

第3回　インタラクティブ・シアターの世界

L-ZONEのコンセプト

「L-ZONE」は、〝インタラクティブ・シアター〞というジャンルに属するソフトである。そんなジャンルあったかな、というキミはエライ!　じつはこのソフトを作ったシナジー幾何学という会社(会社名が「シナジー幾何学」)が、このジャンルを考えたわけなのだ。

この分野での先輩にあたるのが、かの「Spaceship Warlock」である。こちらは〝インタラクティブ・ムービー〞と名乗っていた。

で、これまでのアドベンチャーゲームなどとどう違うのか、ということだが、次のように整理できる。①謎解きの要素はあるもののゲーム性はあまり高くない。②絵のクオリティーが格段に高い。③作家の世界観が前面に出ている。

ま、ちょっとカルトな映画や芝居を見る感覚で楽しめるソフトといったところ。あるルールの中でプレイヤーが競うというより、作品の雰囲気やその作家の作り出す世界観を味わうというものなんだ。

じゃあ、〝インタラクティブ・シアター〞と〝インタラクティブ・ムービー〞の違いはといえば、ムービーが動きに富んでいるのに対し、シアターが様式美を追求している。しかし、どちらも細かい演出に凝っていて、「見せる」ことへのというこだわりが感じられる。

L-ZONEワールドとは

「L-ZONE」は、どこか遠くの星に構築されたデッドテックなドーム都市が舞台になっている。「かつて栄えたハイテクシティーが廃墟となった」っていうイメージ。いわゆる敵キャラのようなものは出てこない。あくまでプレイヤーの視点から見て、見たままにメカ都市の細部が描かれていく。ほとんどの場所で四方を見渡すことができ、さらに演出では意識して静寂を作り出している場所以外は、常に何らかの効果音やイメージミュージックが流れている。「Warlock」の場合もそうだったが、「L-ZONE」でも、音楽だけで聞いても耐えうる作りになっている。単に電子音など使い、安っぽい近未来像を作るようなことはしていない(次回に詳しくお伝えしたい)。

3Dイメージの洪水

せっかく、CD-ROMを使っていても、オープニングや〝さわり〟の部分だけ凝っていて、あとは従来型からあるようなソフトってあるよね。「L-ZONE」はそんなのとは違って、モデリングデータだけで数ギガ(メガの1000倍)バイトにおよぶほどの容量で、画面は3Dのオンパレード。もちろん質感バッチリで、ひと昔前の〝ワイヤフレーム〞のやつがCGだなんて思っていると火傷をするぞ(しかし、ある製作者の話によると、頭の堅い企業にいるおじさん連中のなかには、あまりレベルの高いCGを持っていくと「これのどこがCGなんだ」と言う人もいるみたいで、ガッカリして帰ってくるそうだ)。

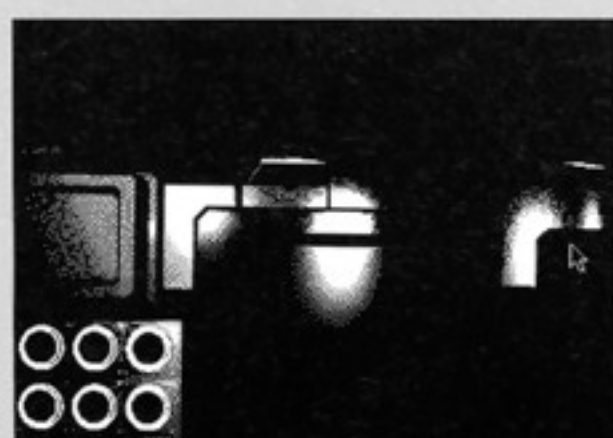
もう1つの目玉は、第1回で説明した、「QuickTime」を利用した動画の数々。CD-ROMからのリアルタイム再生では、あまりアクセス速度を上げることができないので、動画のサイズも小さなものが多い。しかし、画面内のモニターやレーダースクリーンなどとの組み合わせによって、あまり不自然さを感じさせないような構成になっている(ちなみにPC-98 GSでは「Quick Time」に相当するものとして、非常に技術力の高いソフトハウスが無理矢理(?)動画ルーチンを移植したというソフトを使うと同じように動く)。

Do It Yourself!

参考までに言っておくが「L-ZONE」は市販の「MacroMind Director 3.0」というMac用のオーサリング&アニメーションツールを使って制作されていて、いわゆる従来型のプログラム言語を使った開発ツールは一切使われていない。しかも、特定の言語に依存しない「L-ZONE」は日本だけでなく、アメリカ、イギリス、ドイツの4カ国で発売されている。

小説や歌、映画など海外市場を制覇しようと苦労している分野でも、こうしたマルチメディアを利用すれば可能になりそうだ。開発機材も低価格となり、こうした創作環境がキミたちの手が届くようになる日も近いだろう。他人の作品を楽しむばかりでなく、自分でゲームを作ってみては。かつてのパソコンゲームにあったサクセスストーリーが、マルチメディア時代に再び蘇るような気がする。

L-ZONEによって描かれる美の世界

自分の好きな場所をマウスで指定し、ゲームを進めていくのだ。

絵画のような画面が展開。カラーで見れないのが惜しいところだ。

アンケートハガキの書き方1-2-3（ワン ツー スリー）

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。
マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印ついている番号のものは、左のように上から順に塗りつぶしていってください）。
ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
（例1）
年齢12歳の場合
（例2）
これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（031のとき）

❶ 性別
①男性
②女性

※ **❷ 年齢**

❸ 学校・職業
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

※ **❹ MDソフトの所有本数は？**

❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）
①ファミコン通信 ②ファミリーコンピュータマガジン ③月刊PCエンジン ④マル勝PCエンジン ⑤Theスーパーファミコン ⑥メガドライブFAN ⑦ログイン ⑧コンプティーク ⑨HIPPON SUPER ⑩マル勝スーパーファミコン ⑪その他

❻ 本誌で面白かった記事を5つ下からあげてください。

❼ 本誌で面白くなかった記事を5つまであげてください。
①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④BE MEGA NEW VIDEO GAMES
⑤BEメガCM探偵団
⑥RACING FREAK
⑦ニュース&インフォメーション
⑧TERA COMMUNICATION
⑨新作スクランブル
⑩びーぷるランド
⑪セガ・ファルコム通信
⑫本音で迫るTVゲーム業界
⑬THUNDER FORCE
⑭中嶋悟F-1 HERO MD
⑮グレイランサー
⑯カメレオンキッド
⑰最新海外MD事情
⑱メガドライブ攻略本事情
⑲堀井雄二VS高橋宏之対談
⑳ソニック通信
㉑冒険者たちの肖像
㉒シムス通信
㉓小説1212X PRE STORY
㉔ウクレレ飯野のドレミファ・談
㉕マルチメディア宣言！
㉖プリンス・オブ・ペルシャ
㉗ワンダードッグ
㉘ワンダードッグマンガ
㉙デトネイター・オーガン
㉚魔法の少女シルキーリップ
㉛ダークウィザード/3×3EYES
㉜ライズ オブ ザ ドラゴン
㉝サンダーストーム
㉞アイル・ロード
㉟ゆみみみっくす
㊱電忍アレスタ
㊲クイズスクランブルスペシャル
㊳クイズ殿様の野望・Vay
㊴アフターバーナーIII
㊵ロイヤルブラッド
㊶スピードボール2
㊷ツインクルテール
㊸BEメガ裏技リーグ
㊹BINARY ANALYSIS／渋谷洋一
㊺BEEP！ GAMEGEAR
㊻付録 LUNAR WORLD GUIDE

❽ あなたは家のテレビゲームで一日何時間遊びますか
① 30分未満
② 30分以上1時間未満
③ 1時間以上1時間30分未満
④ 1時間30分以上2時間未満
⑤ 2時間以上2時間30分未満
⑥ 2時間30分以上3時間未満
⑦ 3時間以上3時間30分未満
⑧ 3時間30分以上4時間未満
⑨ 4時間以上4時間30分未満
⑩ 4時間30分以上

❾ あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）
①メガドライブ
②ファミコン
③PCエンジン
④PCエンジンCD-ROM²
⑤スーパーファミコン
⑥NEOGEO
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨MEGA-CD
⑩PC-9801シリーズ
⑪X68000シリーズ
⑫FMタウンズ
⑬TERA DRIVE
⑭その他

※ **❿ これから一番買いたいと思っているゲームは何ですか？**
（下から1つだけを選んで、3ケタのナンバーを使って答えてください。）
001 中嶋悟F-1 HERO MD
002 デトネイター・オーガン
003 シーザーの野望II
004 カメレオンキッド
005 グランドスラム
006 クイズスクランブルスペシャル
007 ツインクルテール
008 デビッドロビンソンバスケットボール
009 電忍アレスタ
010 アイルトン・セナズスーパーモナコGP II
011 ひょっこりひょうたん島
012 スピードボール2
013 闘技王キング・コロッサス
014 魔天の創滅
015 ライズ オブ ザ ドラゴン
016 ワンダードッグ
017 ロイヤルブラッド
018 メリーゴーランド
019 炎の闘球児ドッジ弾平
020 キングサーモン
021 笑ゥせぇるすまん
022 ダークウィザード
023 BURAI 八玉の勇士
024 天空烈伝武蔵
025 GODS
026 熱血高校ドッジボール部サッカー編
027 修羅の門
028 アフターバーナーIII
029 プロ野球'92
030 ペーパーボーイ
031 グレイランサー
032 ランパート
033 アルスラーン戦記
034 ココロン
035 ノスタルジアII
036 ヴィクセン357
037 聖魔伝説「3×3 EYES」
038 ウイングコマンダー
039 シムアース
040 テラフォーミング
041 スティールタロンズ
042 ロードライアット
043 スウィッチ
044 パワーアスリート
045 LUNAR THE SILVER STAR
046 THUNDER FORCE IV
047 サイドポケット
048 ダイナブラザーズ
049 封神演義
050 チェルノブ
051 バトルスマッシュ
052 スプラッターハウス PART 2
053 忍者外伝
054 ゆみみみっくす
055 Cal.50
056 ザ・スーパー忍2
057 アイル・ロード
058 プリンス・オブ・ペルシャ
059 レミングス
060 スラップファイトMD
061 パワードリフト
062 F-1コンストラクターズ
063 ニンジャウォリアーズ
064 新・覇邪の封印
065 シュヴァルツシルト
066 ワールドラリー
067 カプコンのクイズ殿様の野望
068 Junker's High
069 Vay～流星の鎧
070 TOP PRO GOLF
071 魔法の少女シルキーリップ
072 サンダーストーム
073 沈黙の艦隊
074 マジンサーガ
075 ゴールデンアックスIII
076 G-L.O.C.
077 銀河鉄道999
078 ゼノン2
079 アークスI・II・III
080 天舞メガCDスペシャル
081 ラングリッサー2（仮）

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

MEGA-CD PRESS

プリンス・オブ・ペルシャ／ワンダードッグ／デトネイター・オーガン／魔法の少女シルキーリップ／メリーゴーランド／ダークウィザード／3×3EYES／ライズ オブ ザ ドラゴン／サンダーストーム／アイル・ロード／ゆみみみくっす／電忍アレスタ／クイズスクランブルスペシャル／アフターバーナーIII

プリンス・オブ・ペルシャ

オープニングのアニメと音がゲームを盛り上げる！

ビクター音産／7月下旬発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM

各ゲームマシンで出そろった「プリンス・オブ・ペルシャ」。しかし、MEGA-CDではちょっと違う。それは、オープニングアニメーションとサウンドなのだ。

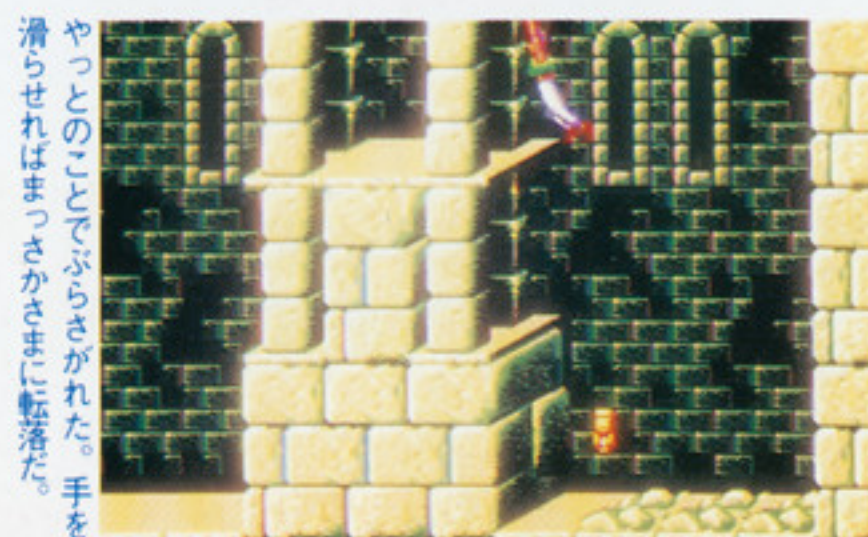
「プリンス・オブ・ペルシャ」のMEGA-CD版の画面がついに発表になったぞ。

さて、このゲーム、目的自体は立ちふさがる敵や数々のトラップを乗り越えながら、姫を救出するという皆さんご存じのアクションゲーム。キャラクターの超リアルな動きが人々の心をつかんだのだ。

ビクター音産の話によると、今回移植にあたってオープニングとエンディングにオリジナルアニメーションを挿入(そうにゅう)し、BGMにおいても、他機種のように内蔵音源によるものではなく、CD-ROMに10数曲を収録し、リアルなものにしたという。

舞台はペルシャ王国。プレイヤーである君ははたして姫を救い出せるか!?

スピードをつけてジャンプする主人公。驚くほどリアルな動きをするぞ。

足を滑らせれば命はない。ジャンプで飛び越えるのだ。

やっとのことでぶらさがれた。手を滑らせればまっさかさまに転落だ。

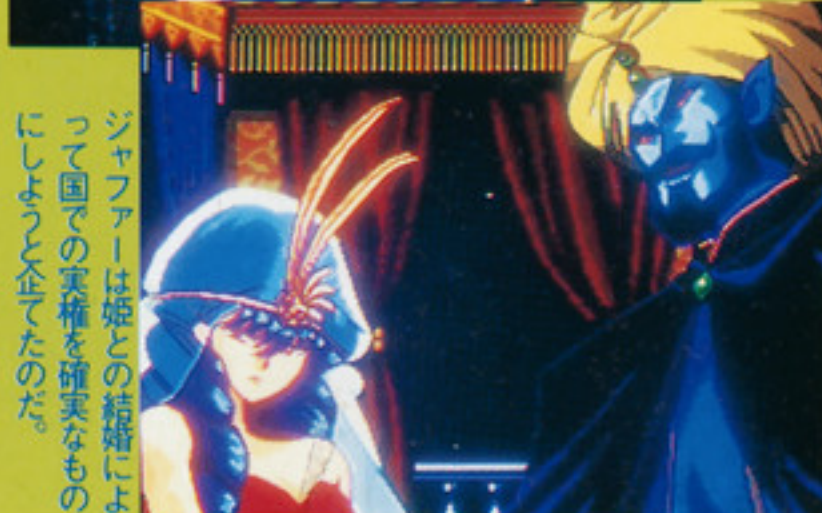
王宮の広間を駆け抜ける。壁には、にっくきジャファーの肖像画が。

オープニングは感動！

MEGA-CDに移植されるにあたって、その特性を生かしたアニメーションがオープニングとエンディングに追加された。これによってただでさえリアルな「プリンス・オブ・ペルシャ」の世界がさらに感動ものになったといえよう。

水晶玉をのぞき込んで王位を奪うという野望をめぐらせる大臣ジャファー。

ジャファーは姫との結婚によって国の実権を確実なものにしようと企てたのだ。

姫と恋に落ちる旅人。姫を救出せば逆玉なんて呼ばれないぞ。

ジャファーの企てによって捕えられる2人。ジャファーは姫を人質にする。

王宮の最上階に幽閉される姫。タイムリミットはあと1時間だ。

地下牢に放り込まれるが、脱出して姫を救出しに行くのだ！

スクープ
特別インタビュー

ビクター音産からCDタイトルが続々と！

ダンジョンマスター、インディー・ジョーンズなど20本も.!!

WONDERMEGAの発売とともにいきなり登場した「ワンダードッグ」。その開発メーカーのビクター音楽産業ではほかにもMEGA-CDでビックタイトルを出すという。そこで、同社ニューメディア事業部の本多慧部長に今後の展開を聞いてみた。

「ワンダードッグ」はファミリー向けキャラに

――まず、WONDERMEGAのキャラクターソフト「ワンダードッグ」についてなんですが、開発のいきさつをお聞きしたいんですけど。

本多　基本的にはハードの顔となるキャラクターを設定したのですが、ハードを出す以上やっぱりソフトがなければということで、幅広い年齢向けにファミリーな目玉商品を作ろうというのがきっかけでした。去年11月にいろんなキャラクターが候補にあがったんですが、そのなかからこれに決まったんです。ビクターのマークって、犬でしょ。この「ワンダードッグ」は、アメリカでも評判いい。

――「ワンダードッグ」のキャラクターを使った展開は何か考えていらしゃるんですか？

本多　ぬいぐるみとか、ステッカーだとか、いろいろ考えています。あとは、まあ漫画化するとか。当然、ゲームでも徐々に広めていこうと思ってるんですけど。

――日本ビクターといっしょにオーディオ・ショップなんかで販売促進されるんですか？　たとえば、お店でそういうぬいぐるみとかステッカーのプレゼントをするとか？

本多　いわゆるプロモーション用ではテレホンカードを作ったり、ぬいぐるみを作ったり、いろいろと考えてはいるんですが、それとは別に、たとえば、UFOキャッチャーにこの人形を入れるとか、そういう別の企画も考えていましてね。それに、「ワンダードッグ」のゲームに出てくる敵キャラも数百種類いますから。まぁ、いろいろ個性的なのが多いんですよ。その中から、たとえば5体ぐらい特徴的なものを選んで、それをセットしていろいろキャラクター展開していきたいな、とも思っています。基本的には6月に発売するMEGA-CDのゲームを軸にしていくつもりですけど。

「ルーカス・フィルム・ゲームズと提携しますからこれから期待してください」というビクター音楽産業ニューメディア事業部長の本多慧さん。

CD-ROMを中心に展開 ワンダードッグ続編も？

――「ワンダードッグ」は、イギリスのコア・デザインというメーカーとの共同開発ということですが、コア・デザインってどういう会社なんですか？

本多　まだ新しい会社なんですけど、アミガなどのユーザーが多いイギリスで、「コーポレーション」「チャックロック」「サンダーフォーク」の3タイトルが連続1位になっているんですよ。社員は28人で、そんなに大きなところではないんですけども、グラフィックに力を入れているソフトハウスなんです。今後も「ワンダードッグ」以外、共同で何本か作る予定なんですよ。

――「ワンダードッグ」なんですが、幅広い年齢層化ということがお話に出てきたんですが、メガドライブでは多いといわれる、マニアに向けては対処していくんですか？

本多　多いですからね。いままで年齢層が高めのロールプレイングゲームとかが、わりと多かったんですよね。しかし、これからはユーザーを増やしていくためにファミリーの〝顔〟になるソフトがなきゃと思いましてね。

――このソフトは具体的にはどんな工夫がなされているのですか？

本多　まず、音の部分なんですが、非常に良くなっています。全ステージCDから音を流していますからね。あと、ゲーム中ではかなり本格的なマルチスクロールを使って、たとえば空の奥行きなんかを表現しています。こういうタイプのゲームでここまでやっているのははかったんですよね。あと、わりと大きなキャラクターが数百類出てくるんですよ。

――すると、かなり盛り上がってきて、たとえば「ワンダードッグ2」ということも考えていらっしゃるんですか？

本多　続編の準備はしてますから(笑)。かなり、じっくり時間かけたやつをね。

――御社ではMEGA-CDのタイトルを出されていますが、ROMカートリッジからMEGA-CDへ移行してしまうんですか？

本多　基本的にうち自身がもともとレコード会社ですよね。ビデオや映画の事業もやってきてますし、やっぱりそういったものをいっぱい活かせるCDでゲーム展開をやっていこうと考えています。

ワンダードッグ

ビクターのシンボルマークである「犬」をキャラクターにした「ワンダードッグ」。

映画のゲーム化など4つのラインでMEGA-CDを展開

——これからMEGA-CDではどんな展開を考えていらっしゃるんですか？

本多　大きく４つのラインを考えているのです。その１つは「ダンジョンマスター」で、現在新たに続編３部作にとりかかっています。その第１弾が〝スカル・キープ〟というタイトルですけども、この６、７月ごろには見えてくるんじゃないですかね。これが非常に期待できると思います。ＳＦＣ版の前作ではダンジョンの中だけでしたけど、この作品では屋外、森の中、鐘乳洞、お城の中の４場面となり、敵キャラもかなり知能を持ってますし、一番大きな目玉になってくるでしょう。もう１つは、ご存知のようにルーカスフィルム・ゲームズと提携してやっているインタラクティブ・ムービーです。最初の作品は「宝島」をモチーフにした「モンキーアイランド」になると思います。ルーカスが言うには「今のゲームは、映画でいう1910年代、横に弁士がいて、しゃべってた状態と同じ」といっていますが、新作「ヤング・インディアナ・ジョーンズ」は期待できると思います。これはＭＥＧＡ-ＣＤだけのオリジナルで、インディー・ジョーンズの若い頃の話をストーリーにしたものです。アメリカでは４月からテレビで放映開始され、日本でも10月に放映される予定なんです。「アラビアのロレンス」や「アルベルト・シュワイツアー」など、実在の人物もいっぱい出てくるんですよ。ほかにも映画「インディージョーンズ」の第４編にあたるシナリオのMEGA-CDも考えています。

——では３つめは？

本多　さっきお話したコア・デザインと一緒にやっている作品です。いくつかのちょっと変わったタイプのＲＰＧとか、アクションゲームですね。音やグラフィックについては、かなり凝ったものになると思いますので、期待してください。

たんたんとした口調でビクターのCD戦略を語る本多さん。今後のビクターのＭＥＧＡ-ＣＤへの意気込みが感じられる。

——4つめのラインは？

本多　いわゆるオリジナルもののシリーズを何本かやってまして、かなりの大作もあります。まだ詳しい内容が発表できないような状態です。

——「封神演義」はどうなっているんですか？

本多　年末に予定しております。シナリオとマップが大きくなりすぎ、時間がかかってます。開発者がかなり入れ込んで作ってます。

欧米などワールドワイドに2年先まで考えた展開

——海外展開はどう考えているんですか？

本多　アメリカには、今までファミコンの「スターウォーズ」なんかを出して大ヒットさせたＪＭＩという会社があるんです。このアメリカの厳しい時期に20万近く出して、返品がほとんどありませんでした。MEGA-CDでも、本体の発売に併わせて、ＪＭＩでいろいろな作品をワールドワイドに開発を行っていく予定です。ヨーロッパでもこの３月にＪＭＥという会社を作りまして、ここを通して展開していくかたちになります。

ただ、MEGA-CDの海外展開に関してはまだ正確な時期など決っていません。でも、いまお話したようにいろいろと考えています。アメリカでは日本と同じような形ではできないところがありますけどね。

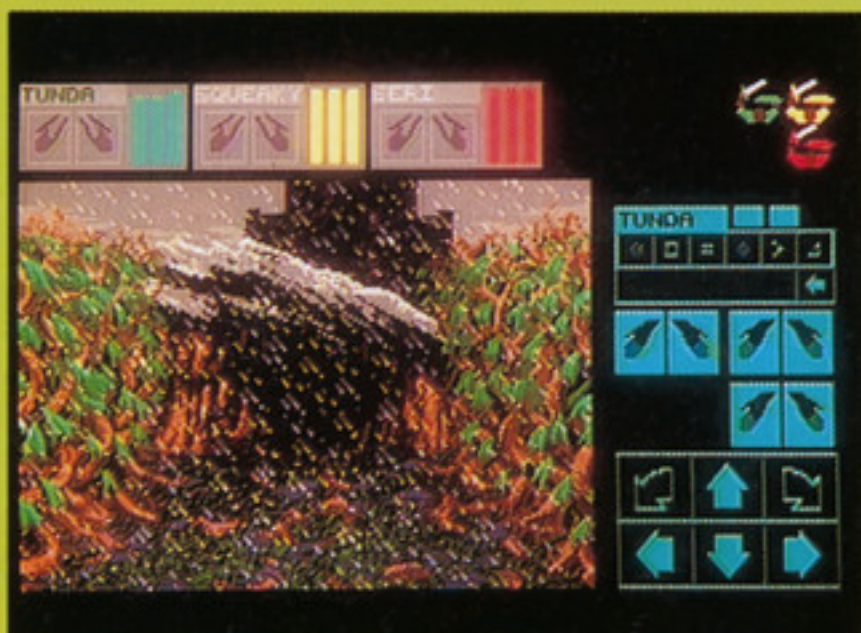
——最後にMEGA-CDでビッグタイトルを期待している読者に一言お願いします。

本多　今のところタイトルが20本近くあがっています。1994年の年末までに大作を数多く出せると思うんです。２年後ぐらいまで考え、先行した技術を使って、時間をかけながら作っているものもあります。併せてワールドワイドに展開し、日本人のきめ細かさと、アメリカ人の斬新な発想と、イギリスの人たちの音とかグラフィックスへのこだわりみたいな部分を合体したようなプロジェクトを考えてすから、ぜひ期待していてください。

新作インディー・ジョーンズのポスター。ただし、このポスターは映画のものではなく、ゲームを紹介したものなのだ。

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

ビクターから発売予定のMEGA-CDソフト

ダンジョンマスター2(仮)

スーパーファミコンでも発売されたダンジョンマスターシリーズ。続編が３部作として登場する。(MEGA-CD開発画面)

モンキー・アイランド 2

Open / Close / Push / Pull / Walk to / Pick up / Talk to / Give / Use / Look at / Turn on / Turn off
Walk to
100 Pieces of Eight / dead chicken / pot / hunk of meat

IBM PC版として前作から人気が高い「モンキー・アイランド」の続編。メニュー形式で操作するRPGなのだ。(IBM PC版)

ワンダードッグ

ワンダードッグの全貌が徐々に明らかに！

ビクター音楽産業／6月下旬発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM

1カ月のお待たせ！ 開発も順調！ スクロールアクションの超期待作がプレイできる日も近い。今月も最新情報をお送りするぞ。

制作快調！犬だと思って甘く見んじゃないよ！

いよいよ発売されたＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡ。その多種多様な機能にびっくりしている人も多いことだろう。何てったってゲームはできる、音楽が聞ける、カラオケができる、まさに夢のマシンといっても差し支えない。でもＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡはやはり、ゲームマシン。面白いゲームソフトがもっともっと出てこないと、盛り上がらないのだ。そんな中でビクターのこの「ワンダードッグ」は期待大のソフト。先月号でも紹介したけど、ＭＥＧＡ-ＣＤはアクションゲームのタイトルが少ないし、ぜひ期待したいところだ。容量の多いゲームだけに、オープニングシーンはアニメーションになる。おそらく、このゲームの主人公である「ワンダードッグ」ことジョーイ君が故郷のワンジェル星から地球にやってくるところがメインになるものと思われる。そのあたりのシーンがどのようなビジュアルになっているのかは非常に楽しみだ。また、肝心のゲームのほうも充実してるらしいぞ。

MEGA-CDでは少ないアクションゲーム。あの大容量をどう生かすか楽しみだね。

STAGE3はクレイジー!?

先月号では、ＳＴＡＧＥ１とＳＴＡＧＥ２のダイジェストを紹介したよね。あれから１カ月。開発は着々と進んでいるようだ。今月はＳＴＡＧＥ３を紹介しよう。キミは先月号のＳＴＡＧＥ２の写真を覚えているかな？ あの異様な背景、そう、へ～んな形にひん曲がった建物のことだ。このステージでもその背景が引き続き出現する。この背景をず～っと見ていると何だか頭がおかしくなってくるよね。その証拠に、出てくる敵がみんな頭のイカレた感じのクレイジーな奴らなのだ。

横スクロールだけじゃなく、縦方向にもアクションが展開されるのだ。それにしてもこのネコ野郎、ふてぶてしいなあ。

金網の内側でのアクション！ 見にくいけれど、敵の攻撃は容赦なく厳しいぞ。心して戦うように。星で攻撃しよう。

イタ～イ!!

へし折れた鉄の残骸の上に乗っかると、何と、ダメージを受けるんだ。痛くて思わずジャ～ンプ！

ジョーイ君のアクションの数々!!

スプリングジャンプ

スプリングの飛び出た古ぼけたソファがある。実はこれに乗ると、高～くジャンプができる。これを利用しないと、先に進めないようになっている。でも、飛んだ先に敵がいることがあるので注意してね。

キケンなトラップ

クレイジーなのは敵キャラだけじゃない！ いきなり坂の途中でタイヤが襲ってくるのだ。ここは早めに通り抜けたほうが良さそうだ。ちなみにジョーイ君はダッシュで駆け抜けることができる。

イヤ～な敵!!

この鳥はパタパタ飛んでいるだけかと思ったら、近づくといきなり地面に降りて攻撃してくる。性格の悪いヤツだねえ、まったく。動きのパターンさえつかめば大丈夫だけれどね。

アイテムはやっぱり超重要!!

このゲームもアイテムの重要度は高い。パワーアップやポイントアップのアイテムがたくさんあるようだ。話によると、10種類以上の武器があるということだ。それによってかなりの数のアイテムが作られるらしい。今月は、それらの中から発表されたアイテムを紹介しよう。やはり、主人公は犬だから、当然骨が重要アイテムになる(笑)。また、空を飛ぶための羽根(ウイング)なんかも登場するのだ。そのほかのアイテムについてはこの右の表を読んでくれ。

骨
これは、ジョーイ君にはなくてはならないモノ。100個集めると1UPだ。

ウイング
ジョーイ君の特技は空を飛ぶこと。これを取ると、耳でスイスイと空中へ。

ポイントUP—青—
このダイヤのようなものを取ると、1,000点スコアが増えるのだ。

ポイントUP—緑—
今度は緑。これで2,000点もアップするぞ。

ポイントUP—赤—
これが最高スコアだ。な〜んと、一気に5,000点も上がる!

敵キャラはこ〜んなヤツラ!!

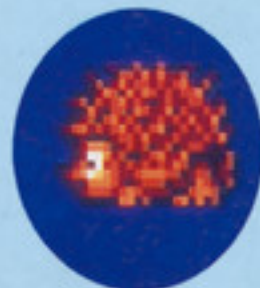
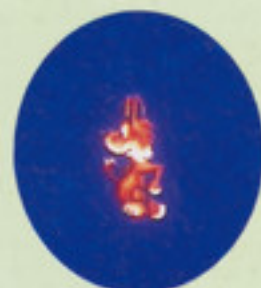
邪悪な異星人によって地球は征服されようとしていた。地球上の都市は荒れ果て、建物は崩れて変形し、自然環境も破壊されてしまったのだ。そして、かつては自然のなかで歌っていた鳥たちも妙な行動を起こすようになり、山や草原で駆け回っていた動物たちも人間たちを襲うようになってしまった。ジョーイ君はそういった動物たちと戦わなければならないのだ。クレイジーな動物が敵になるというのは、いままでのゲームにはあまり見られなかったよね。この下の表に代表的な敵キャラを紹介しておいたぞ。よく読んで、このゲームを実際にプレイするときの参考にしておこう。このほかにも、もっと強烈なキャラが登場するのだけれど、それは次号のお楽しみということで……。

何だ?コイツら?
へ〜んな敵だぁ!!

PERKEY(パーキー)
見た目にはただ、ピョンピョン跳んでいるだけなのだけれど、いったん怒らせるとあとがコワイ。

JIM(ジム)
こいつはモグラなんだけど、堂々と地上を歩いている。かわいいけど、触るとダメージを受けるぞ(当り前か)。

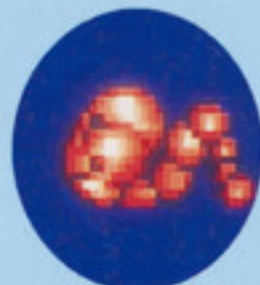
ED(エド)
こいつはチェックの服を着て、人畜無害のような顔をしているけど、そんなんで信用しちゃダメよ。

CLIVE(クライブ)
このハリネズミ野郎は、クルクル転がって攻撃してくる。タイミングが狂うとやられちゃうぞ。

HARRIET(ハリエット)
いつもセカセカ歩いているキツネ。こいつのじゃまをすると、あとがやっかいになりそうだ。

DON(ドン)
木の枝からジャンプしようとすると、そこをねらって攻撃してくるんだ。性格の悪いヤツだねえ。

STINKY(スティンキー)
先月号でも紹介したとおり、こいつの攻撃法は、そう、オ・ナ・ラ! こんな敵キャラ見たことないぞ。

BUNKER(ブンカー)
これまたかわいいあなぐまちゃん。と、思って油断すると、イタイ目にあってしまうんだよなあ、これが。

RASPER(ラスパー)
いきなり地面から顔を出してくるミミズ野郎。ベロベロ舌出して攻撃してくんじゃねーよ! このお。

SQUIRM(スクワーム)
まだまだ小さいミミズの子供だけど、大勢でよってたかって攻撃してくるんだ。こりゃ参ったね。

WRIGGLER(リグラー)
超巨大なミミズの王様。そうか、こいつがミミズ野郎どもをあやつっていたんだな。ううむ、許さん。

FLUBBA(フラッバ)
メチャ凶暴なブルドッグ。強烈なパンチで攻めてくるぞ。早めに倒しておいたほうが得策。

SPOT(スポット)
なんだこの犬? いっつもウスラ笑いを浮かべてフニャ〜って感じで空を飛んでいる。困ったねえ。

YAPPA(ヤッパ)
チョコチョコ歩いているので見た目ではけっこうかわいいのだ。でもこいつが大きくなると、フラッバになっちゃうんだ。

HOWER(ハウアー)
空に向かってワンワン吠える。ただうるさいだけのヤツかと思ったら、急に攻撃をしかけてくる。まったくもう。

それ行け！ワンダードッグ

第2回　目覚め…

作 向井ひろのぶ

■謎の宇宙人にさらわれてしまったビリーとダイアナ。ジョーイに語りかける謎の声は……？

ちょろい仕事だったな兄弟……。

オレたちにかかりゃざっとこんなもんさ！

ねぇ、ビリーあたしたちこれからどうなるのかしら…。

大丈夫!!ボクが助けてあげるよッ！

どうやって？

ワッハッハハハ…

とほほ…

PAPO

PAPO

PAPO PAPO

…ジョーイ………………ジョーイ…目を覚ましなさいジョーイ…………

だぁれ……？ボクを呼んだのは………？

WOU

たいへんよ、ビリーとダイアナが、誘拐されてしまったのよッ！

ほんと‥?!

WOU

……はやく、ワンダードッグスーツに着がえて、ビリーとダイアナを助けにいきなさい…………

ワンダードッグ…？

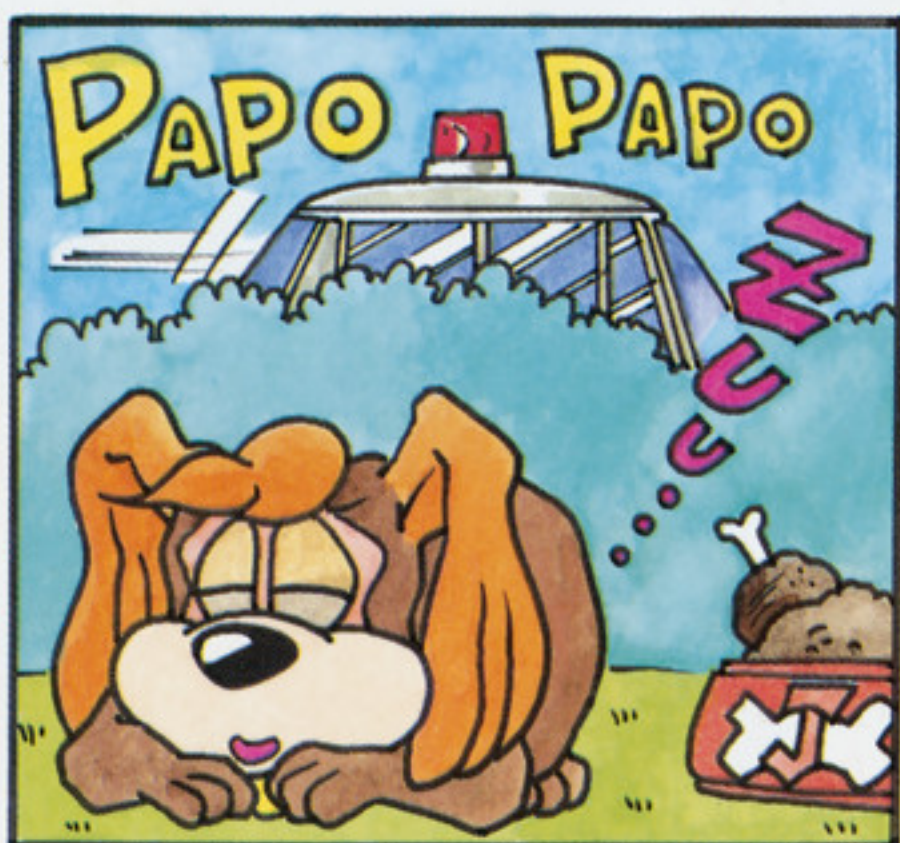
WOU

WOU

そうだ…！ボクは…

WOU

ワンダードッグだったんだッ!!

があーん!

次号予告……衝撃の真実を思い出したジョーイ。絶対絶命の二人の前に現れたのは……。第3回（救出）

デトネイター・オーガン

サンプルCD編集部に到着する.!!

ホット・ビィ／5月下旬発売予定／7,800円／ADV／CD-ROM

いよいよオーガンの発売も秒読み段階になってきた。人気アニメからの移植ということで前人気もグングン上昇中。初めて編集部に届いたサンプルで徹底チェック！

アニメにも負けない完璧なアニメーションがキミを襲う!!

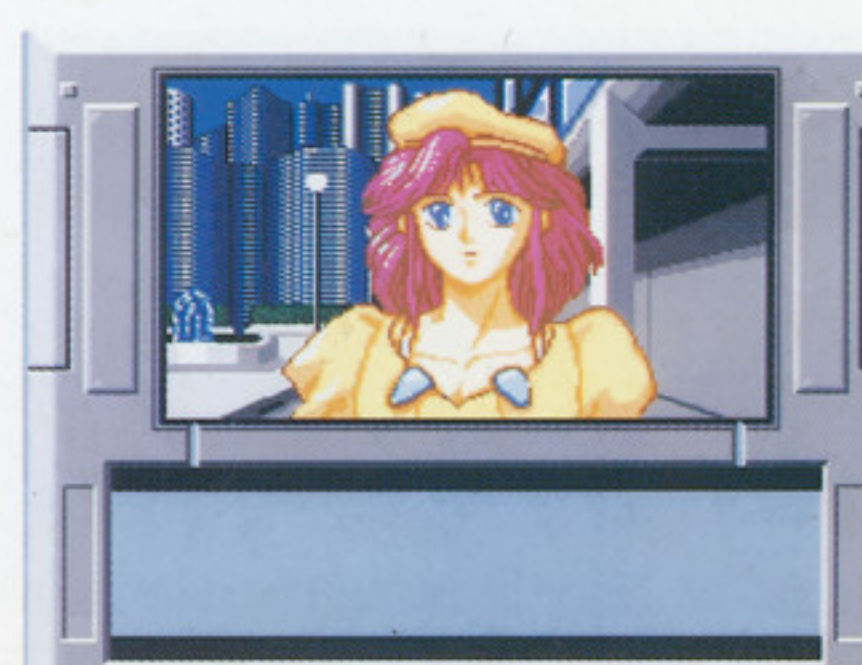
リアルサウンドと豪華キャストで今、オーガンがテイクオフ!!

ADVのよさ

今回ようやくオーガンのサンプルを手に取った。果たしてそのデキはいかに!? というわけだが、今原稿を書いている段階では評価云々と言うのは時期早々のような気がする。そこで少々本題から外れることになるが、過去のアドベンチャーゲームでは、どの作品のどのへんが良かったかを少しだけ書かせてもらおう。

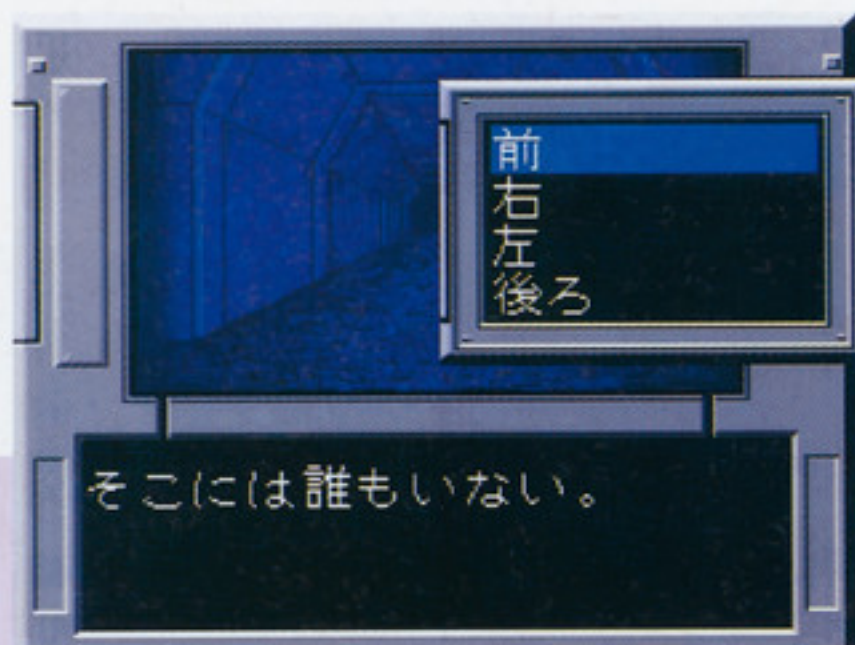
まずは、PCエンジンのCDロムで発売された、「うる星やつら」(ハドソン)。これは同名アニメの声優陣をそのまま起用し、そのキャラクター性を大事にして作られた佳作と言える。いわゆるデジタルコミックADVの先駆けとなった作品だ。アニメが基となった、オーガンはこの部類に入りそうだ。そして、ADVの歴史を語るうえで欠かせない作品と言えば、「スナッチャー」(コナミ)。映画的な演出もさることながら、その当時ではおそらく初めてであろう、サイバーパンクな設定。そして、ハリウッドのシナリオライターにでも書かせたのではないかと錯覚するほどの台詞回し。ディスクのアクセス時間を除けば、ほぼ完璧というデキだった。オーガンがどこまでやるかは、まだわからない。だが、せっかくのMEGA-CD。ひとつがんばってほしい。

OVAとの比較

ビデオアニメと今回のMEGA-CD版とでは、ストーリー的に若干の違いがあるようだ。ビデオのストーリーを知ってて、ちょっと…。なーんていう人も十分に楽しめるはずだ。またゲームだけのオリジナルキャラまで登場するので、二重の楽しみと言えるのでは。声優の方は、先月に録音風景を紹介したようにアニメのまんまのキャスト。これは未確認情報だが、主題歌も入ったりして。いわゆるデジタルコミックアドベンチャー色の強い作品と言えそうだ。全く新しいオーガンを、MEGA-CDで体験してしまうというのが、この夏のトレンドになるかかも？

ゲーム上では様々な展開を魅せるオーガン!!

3D ダンジョン

迷って下さい…。

今回のサンプルロムを手に取って実際にプレーしてみたのが、この3Dダンジョン面。いきなりの見出しが、3Dダンジョン恐怖症の方々をビビらせているかもしれないが、とりあえずそんなに難しくないので、心配なし(笑JJ調)。ダンジョン内での進め方は、コマンドで方向を選択する。移動した場所は、必ず調べること。これがうまくダンジョンを抜け出すためのポイントだ。画面上では何もなくても、調べれば何かを発見できたりするから。たとえば王女様とか、発見しちゃったりして……。それとも、戦闘にはいちゃったりして……。

前
右
左
後ろ
そこには誰もいない。

移動コマンドを入力して行きたい方向を選ぶ。こんなふうに4方向も行ける場所があるとはっきり言って迷います。

男・A「何だ？お前は・・。ケガをしたくなかったらここから失せな！」

ダンジョン内をよーく調べていると、このような場面に出くわすことがある。いろんなコマンドを試してみよう。

トモルのキックを受け男は気を失った。

時には戦闘をしなくてはならない。状況判断を誤らないようにすること。この男はたまたま弱かったにすぎないのだから。

てありがとうございました。
あなたって強いんですね」
トモル「それほどでも・・」

3人の男たちを倒した。彼女はなんとプリンセス。ここは彼女を連れて逃げだしたほうが良さそうだ。プリンセス、俺についてこいよ！

戦闘シーン

戦闘もあってとってもお得!!

オーガンはアドベンチャーゲームなのに、戦闘もあるのだ。ゲーム序盤ではオーガンを駆使しての戦闘はまずないだろう。ビデオでは、主人公のトモルがオーガンと出会うまで、けっこう時間がかかったからね。その代わりゲームを進めて行けば、必ずオーガンに会うことができるので、そこからが本番。オーガンと会ってからは、ご覧のような派手な戦闘シーンが目白押しなので期待してほしい。

エイドⅡに、オーガンのニードルが突きささる!!

オーガンのニードルの攻撃を受けるエイドⅡ。うーん、これは痛そうな感じです。

オーガンのランサー攻撃！

このゲームでは戦闘が重要なポイントとなる。そういう意味では単なるアドベンチャーとはワケが違う。戦闘に勝利するテクニックを磨け。

オーガンのランサー攻撃！

出た、オーガンのランサー攻撃。いわゆる、ビームサーベルみたいなものと考えてくれたまえ。接近戦に有効か!?

オーガンのランサー攻撃！

戦闘シーンもちゃんとアニメするのでまず、飽きはこないと考えてくれて結構。だらだらした戦闘だとちょっとツライもんね。

オーガンのランサー攻撃！

動いている画面を見せられなくて、とても残念。スパッとランサーを振り降ろすオーガンなのであった……。ほーんと、アニメみたいなの。

ビジュアルシーン

時折入るビジュアルに感動して下さい。

いまやＣＤのソフトでは当り前のごとく挿入されている、ビジュアルシーン。ここでも当然のごとくにアニメする。ゲーム自体を盛り上げる意味でもデキの善し悪しは、とても重要。まあ、良識のあるＢＥメガ読者諸君なら分かるとは思うけど、この写真を見れば結果は、一目瞭然だよね。

これまたアニメ

アーマー装着!!

会話シーン

ADVですから当然あります…。

なんといってもゲームの大半を占めるのは、会話シーン。ここをちゃんと進めて行かないとゲームが進まない。とはいっても、それほど難しい謎はないので、サクサク進めることであろう。声優さんの喋りもあるのでここでも飽きさせない。会話シーンが、主になっているこの手のゲームでは大事な要素と言えるよね。また、この画面でもわかるように、ちょっと色っぽいシーンも所々にあるので期待してもいいかな。それから戦闘シーンでも会話ができるので、敵の声も聞けるのだ。

バスタオル姿のミヤビ。こういうシーンが、まだまだありそう。こんな姿で目の前にたたれたら、僕はもう！ミヤビさーん!!

トモルと、王女の前に立ちはだかる、敵。さて、どうしたものか。これはまいった。えーい、とにかく前に進むしかなさそうだ。

ちょっとよくわかんないけど、かわいので載せました。結んだ髪がなんともイイのです。どうでしょう皆さん、イイでしょう？

ＣＩＴＹ No.５を襲ったラングに一撃を加える陽子のバードマンMk-II。とりあえずは話しかけてみたくなる今日この頃。

魔法の少女シルキーリップ

リラルルラリルル(先月から歌い続けています)

RIOT日本テレネット／5月下旬発売予定／7,400円／RPG／CD-ROM

読者の皆さん、誤解しないで下さい！ 私はロ○コンでも、その手の人でもありません。この作品は、本当にゲーム史に残るぐらいイイのです。リラルルラリルル…。

絶賛!!

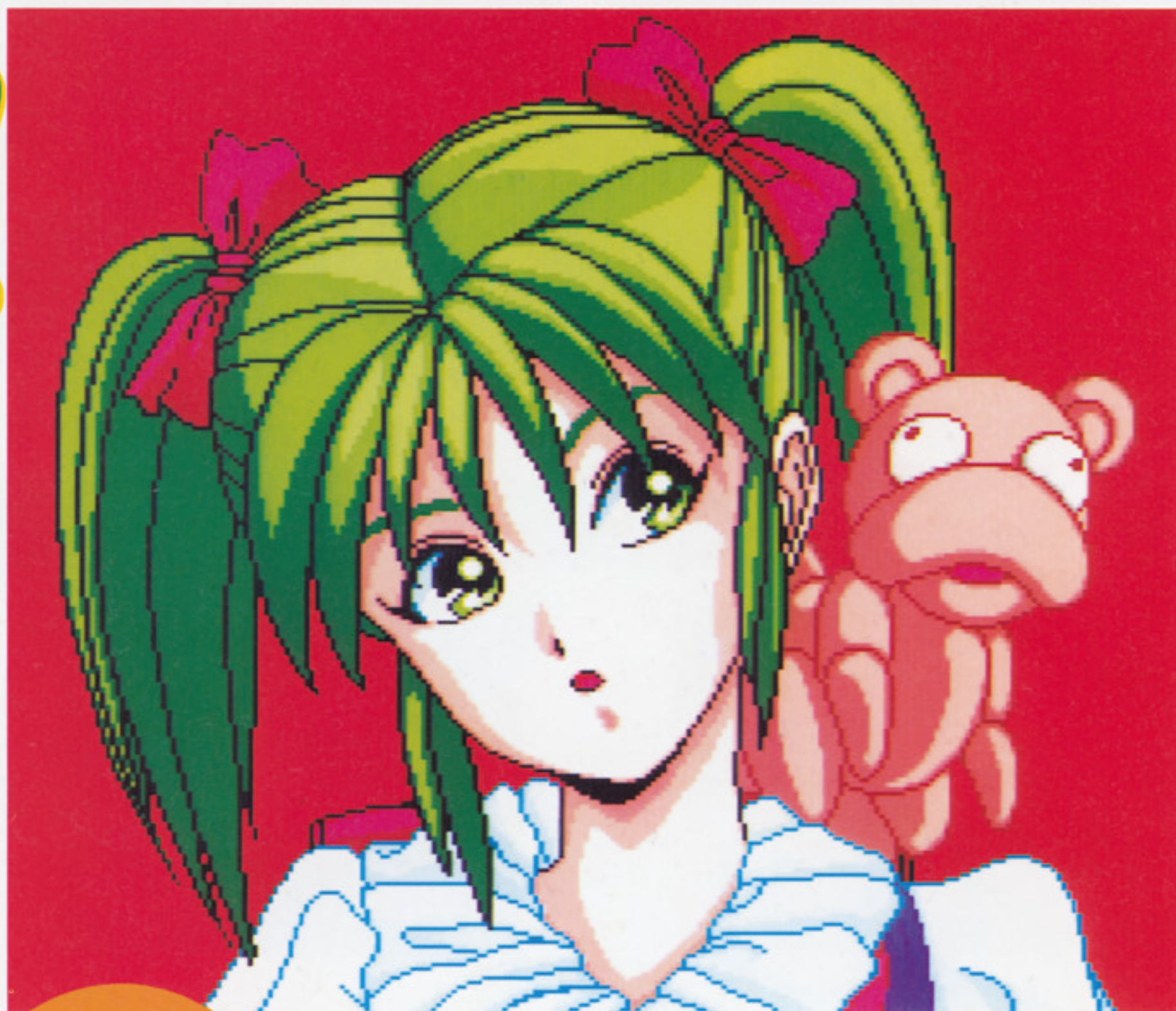
ちなみに私はマジです。賛否両論渦巻くこのゲーム。あえて「絶賛」させていただきます。確かに、見た目はその手の美少女ゲームに見えるかもしれない。いや、それは認めよう。が、それだけではない！ シルキーリップの中には、子供の頃の思春期の純粋さがあるのだ。そこで私はこう命名(めいめい)したい。「転校生による学園生活シミュレーションゲーム」(魔法使用可）と!!

大竹家の人々

大竹シェイク
人間界でリップのおばさん役を務める。リップからおばさん呼ばわりされてムッとしているという噂もある。

ドメ大竹
シェイクの旦那。見た目は変だが、中味も変。いきなり上半身裸になって、剣道をたしなむことがある。

リン・チンサン
大竹家経営のファーストフード店で働く、留学生。このゲームの中では、年がら年中働いている。働き者の女の子。

伊丹 修
ファーストフード店のコック。ハンバーガーは焼くが、決してカウンター勤務はしない。無口で、人見知りが激しい。でもイイ人。

第1話ダイジェストどうぞ！

魔導城に呼び出されたリップは、自分が次期女王候補に選ばれたことを知る。ケチャとともに早速人間界に降り立ったリップ。右も左もわからないリップだったが、何とかシェイクのところまでたどり着く。今、次期女王候補として人間界での1年間の修行が始まろうとしている。

この人、実はかわいそうなおじさんなの。

え!? いきなり私が女王候補だなんて！

やっと、シェイクさんに巡り会えたの。

18禁じゃないぞ!!

聞くところによると、最近RIOTさんのほうに妙な問い合わせが殺到しているらしい。「えーと、シルキーは18禁のゲームなんですか？」というものだ。そんなわけねーだろが！ とりあえずメガドライブというハードで、ちゃんとしたメーカーが出すの！ 18禁のワケないでしょうが。そりゃー、そういう風に見えないといったら嘘(うそ)になるけどね、そんなヤバイシーンは、入っていません（トホホ…）。考えてもみたまえ、「魔女っ子メグちゃん」にそんなシーンがあったか？ そう、これは魔女っ子ゲームなのです。イザベラのバストが11才で85あって、水泳の時間にビキニを着て何がいけないんだー!!（魂の叫び）。

こんなシーンはあります。だめですかね、こういうの!?

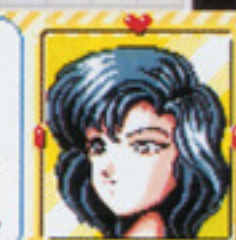
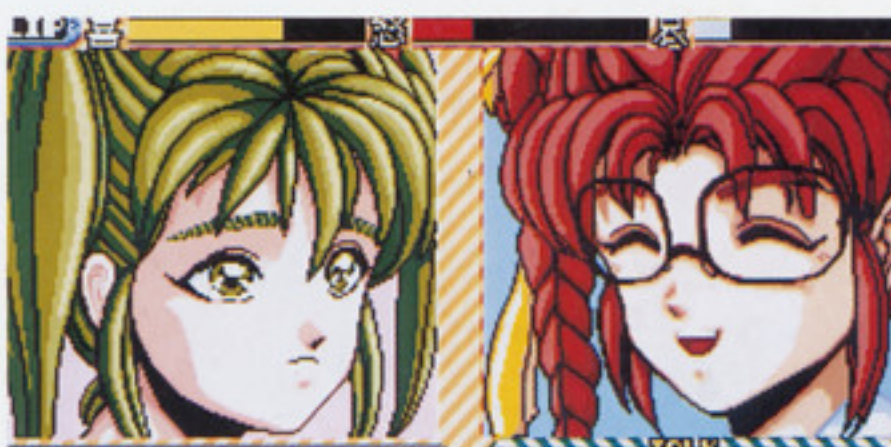
第2話 天才少女イザベラ登場!

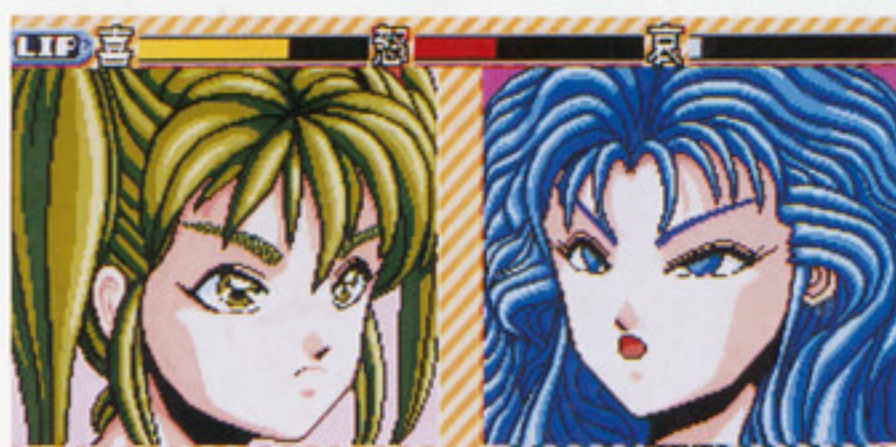
2話のおはなしよ♥

主な登場人物

●城ヶ谷先生
●奈良枝先生
●寺岡茶子
●イザベラ
●ハゲタンク
●岡崎

1カ月のごぶさたでした。こんにちは、大竹リップです。今日からは、この名前で呼んでくださいね。なぜって昨日から桜丘小学校に転入したんです。だから今日から1年間はこの名前が私の名前なの。変な感じだけどみんなも慣れてくださいね。それじゃ今日と昨日の出来事を教えてあげるね。昨日は初登校の日。学校の授業はぜーんぜん簡単だったよ。でもね、学級委員の岡崎と奈良枝っていう先生がすっごいやな奴で、私の髪が緑色だからって、すっごいうるさいの。リップ、嫌われてるみたい! 2日目はね、ハゲタンクとサルっていう子たちにいじめられるし、全然イイことないんだよ。でもね茶子ちゃんって子とお友だちになれたのがうれしかったな。あと、一番やだったことは、もう一人の女王候補イザベラに負けたこと! おまけに、6月から転校してくるの。あーあ、やだなー…。

リップ4コマ劇場

転校生っていじめの的なのよねー。

茶子ちゃんは人間の初めての友だちなんだー。

な、なんなのよー、この趣味の悪い登場の仕方はー。

なーにがンフよ! もー、完全に頭にきた!

重力変換の魔法がイザベラにはまったく効かないの……。

うぇーん、そんなのって絶対不公平よ!!

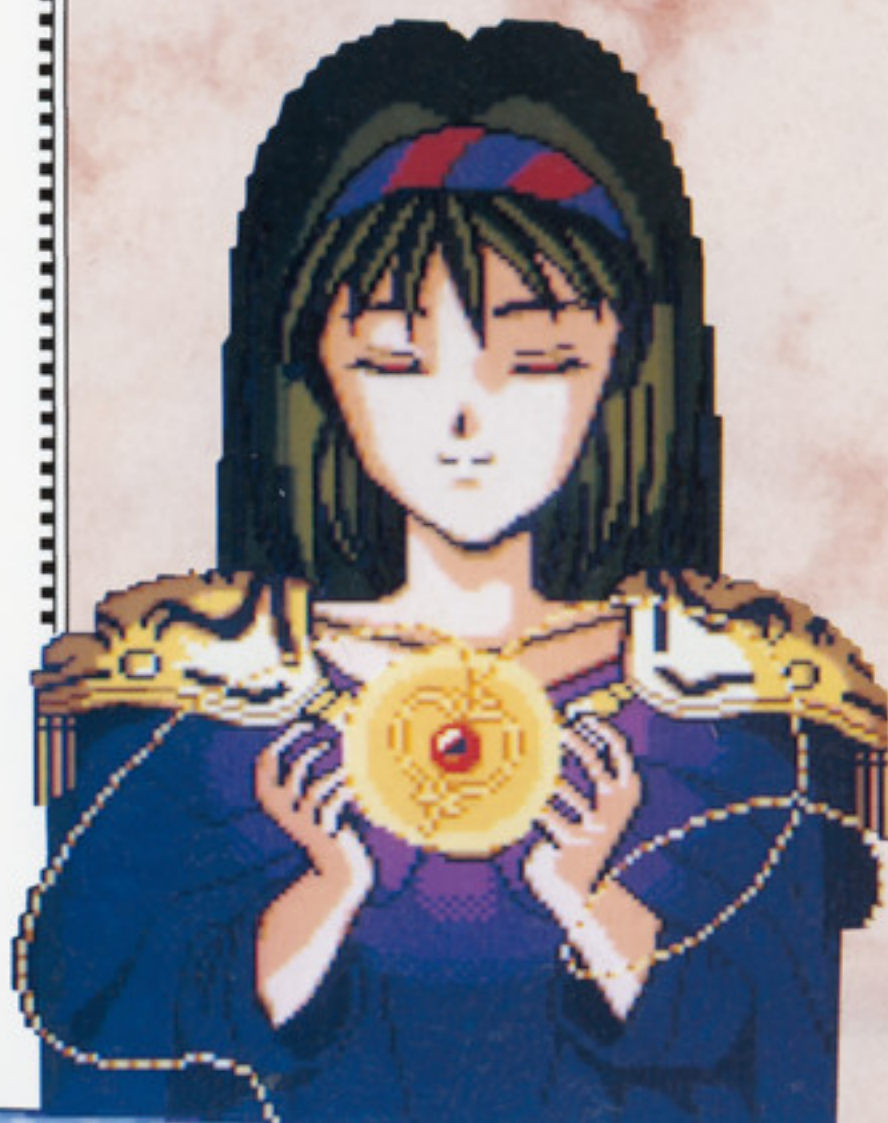
エンディングテーマ

●今回紹介する曲は
終わりの曲よ

見降ろす街は
黄昏色
みんなのことを
想い出す

春
桜の木の下で
夏
プールサイドで

秋
ポプラの
並木道で
冬
雪のグランドで

みんな
みんな
ありがとう
どんなことも
忘れはしない

みんな
みんな
ありがとう
リップは
しあわせです

みんな
みんな
ありがとう
どんなことも
忘れはしない

想い出たち
ありがとう
リップは
しあわせです

Fin

SILKY LIP

水泳の授業なの…。
着がえとかめんどくさ〜い!!

3・4話のリップは

大学生「え!?」

本屋さんで
アルバイト

メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ

これがCD-ROMゲームの実力だ！

データウエスト／発売日未定／価格未定／VCS／CD-ROM

現在、パソコンのFM-TOWNSでシリーズ化されている"第4のユニット"シリーズの第6作目（！）がいきなりMEGA-CDに登場する。

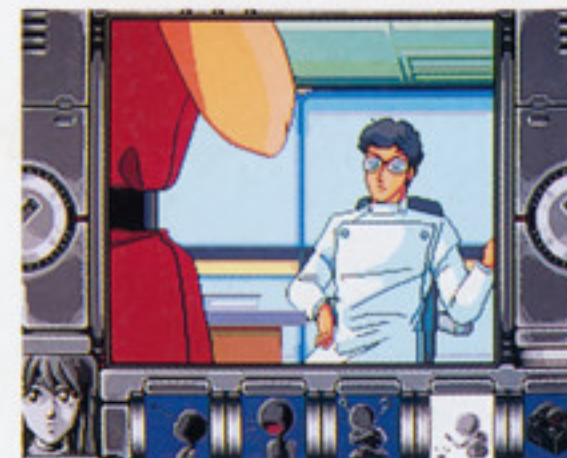
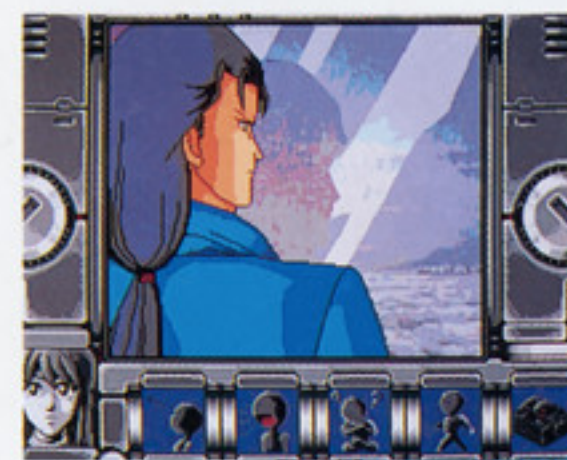
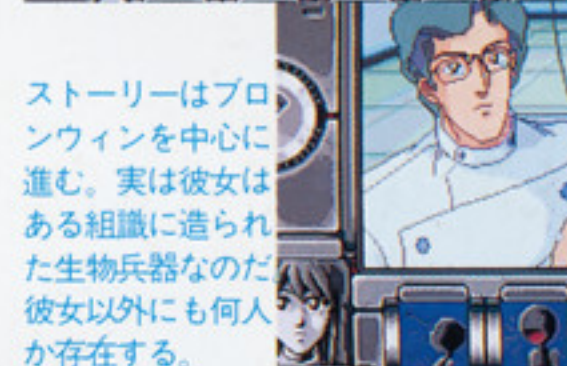
噂のDAPS(ダップス)がMEGA-CDにも搭載！

新規参入したデータウエストがパソコンでシリーズ化している"第4のユニット"シリーズの6作目「メリーゴーランド」をMEGA-CDで発売するぞ。

この"第4のユニット"シリーズの1作目が発売されたのは4年ほど前のこと。いわゆるアドベンチャーゲームだったけど、CD-ROMを搭載(とうさい)したFM-TOWNSに移植されていくうちに、CD-ROM専用になっていったのだ。そして技術的にも、新作が発売されるたびに進化していったアドベンチャーなのだ。

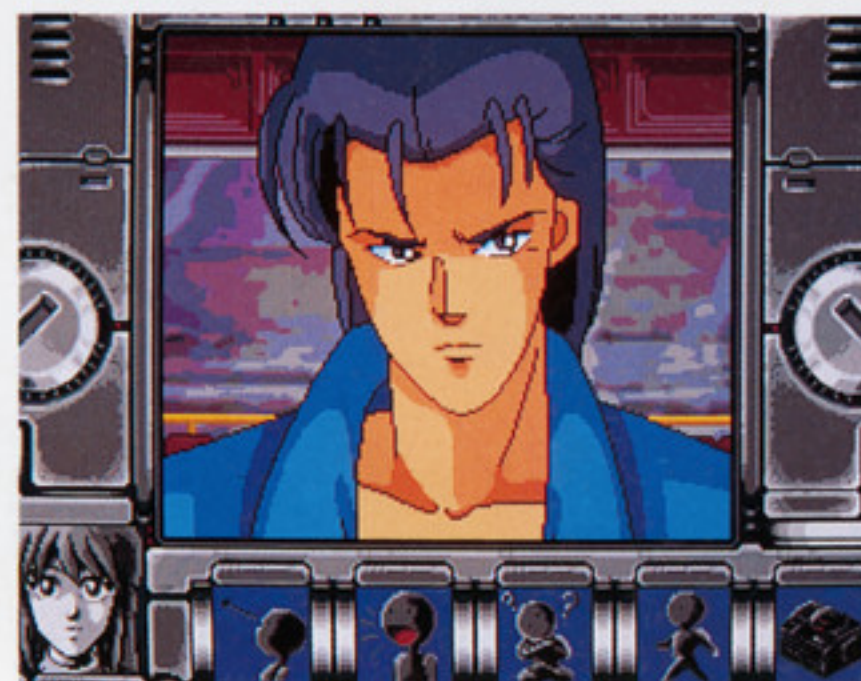
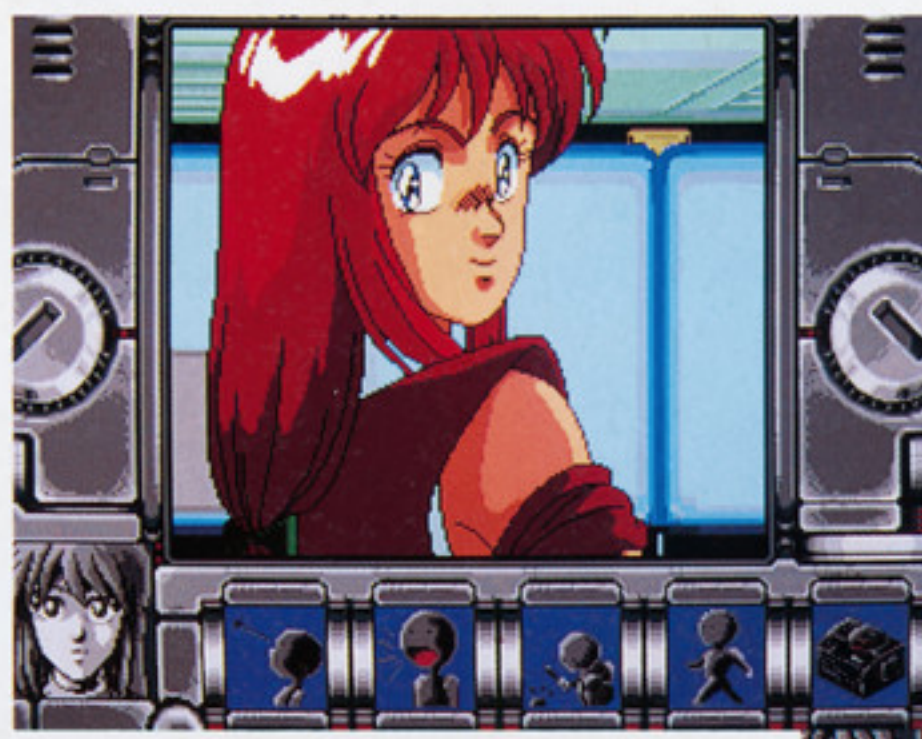
このMEGA-CD版「メリーゴーランド」も、DAPS（ダップス）と呼ばれるデータウエストが独自に開発した動画システムを搭載しており、アニメーション、音声、効果音、BGMの完全同時平行再生が容量の許す限り連続してできるのだ。これまでのCDのゲームだと、音声が発声されるとBGMは止まるし、アニメーションも目や口が動く程度だったので、その違いは歴然(れきぜん)としているぞ。まさに既存(きぞん)のアドベンチャーゲームを超えたジャンルと言えるのだ。それゆえ、データウエストではこのゲームをアドベンチャーではなく、VCS（ビジュアルカンバセーションソフトウェア）と呼んでいるのだ。つまり映像と対話できるソフトというわけだ。たとえば、博士と会話する場面で"しらべる"のコマンドを実行すると「なにもしらべるものはないぞ」と言われ、「博士につっこまれちゃった」という心の声も出る。自分が選択したコマンドに対してちゃんと音声のリアクションがあるのだ。

ストーリーは、このページだけでは紹介しきれないので、今後詳しく紹介するが、ブロンウィンという少女が一連の主人公である。ブロンウィンは、WWWFという武器商人の組織が造ったBS（バイオニック・ソルジャー＝生体兵器）と呼ばれるものの第4番目の人物だったのだ。このBSはブロンウィン以外にも何人かいて、統合軍（UF）とWWWFとがからみ、次々と事件に巻き込まれるのである。

現在はまだ開発中だけど、そのデキは期待していいぞ。待て、続報!!

これがVCS(ビジュアルカンバセーションソフトウェア)だ!!

アニメーションするのはあたり前だけど、その動きの大きさ、多さ、滑らかさにみんな見てビックリするはず。

ストーリーはブロンウィンを中心に進む。実は彼女はある組織に造られた生物兵器なのだ。彼女以外にも何人か存在する。

こいつら何者？

一連のシリーズの主人公ブロンウィン。謎の航空機墜落事件で奇跡的に助かり、自分の正体を知る。

越中優治は悪の組織であり、ブロンウィンたちを造ったWWWFにいたが、その悪事に気づき裏切り、ブロンウィンたちとともに行動する。

今回、突然ブロンウィンたちの前に現れたアインハイトという男。ブロンウィンの仲間に次々と襲いかかる。

ダークウィザード ～蘇りし闇の魔導士

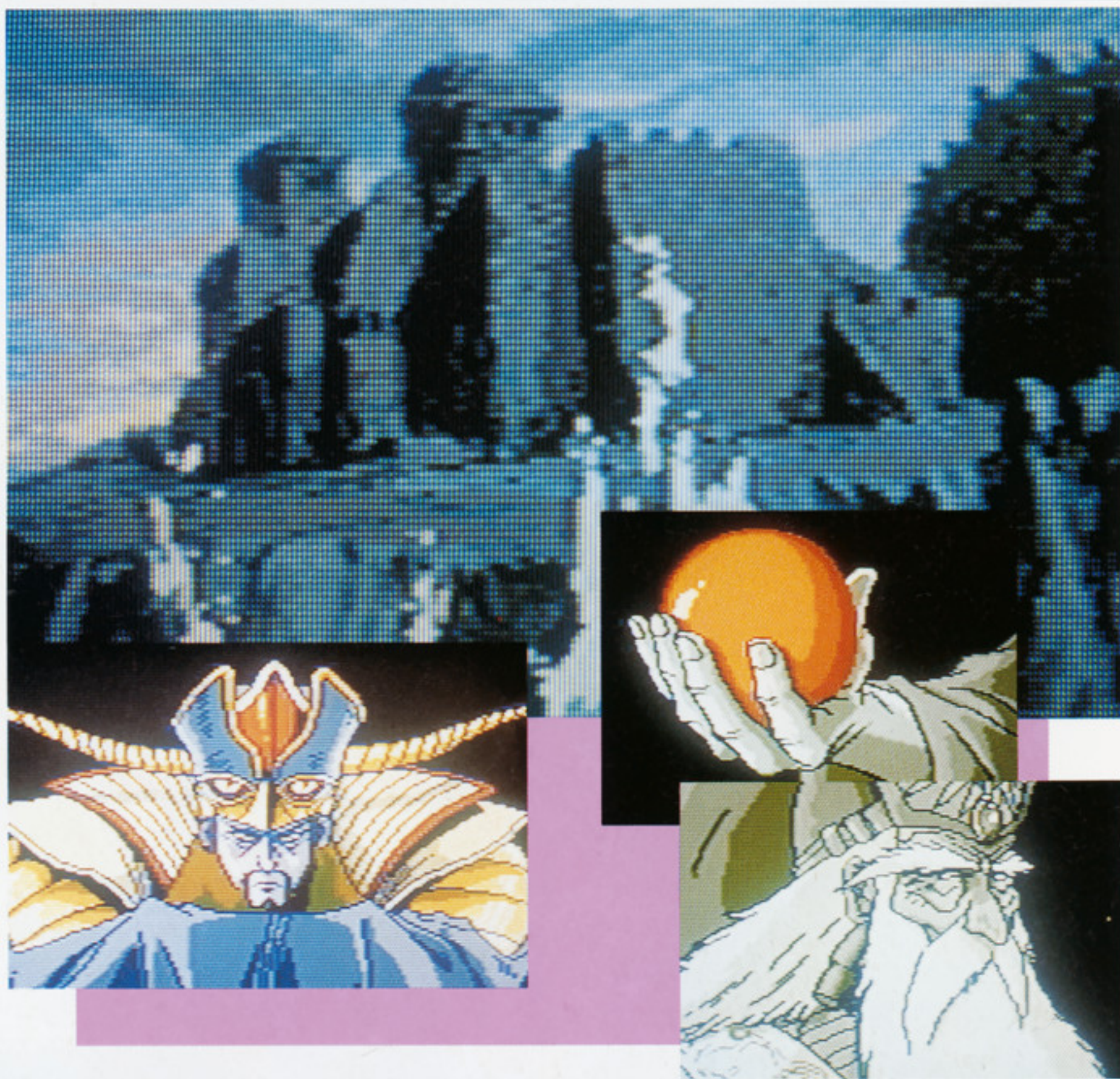
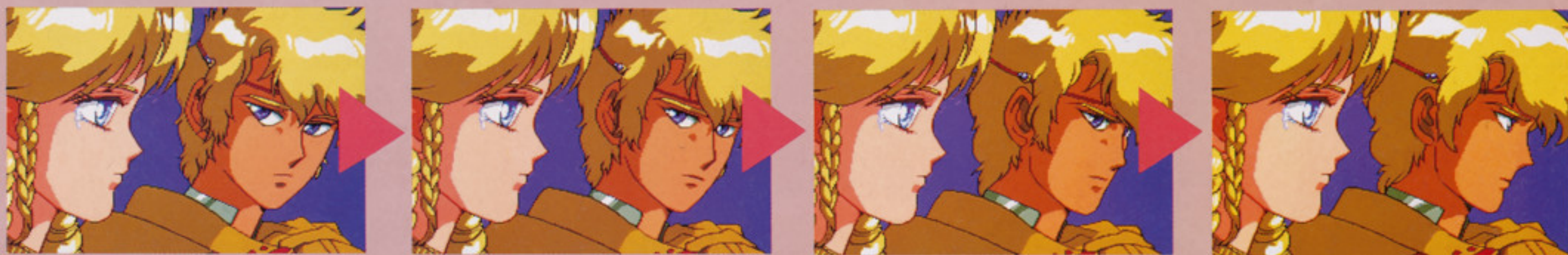
そろそろゲームの全貌が見えてきたぞ！

セガ／7月発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

前回まではオープニング画面の紹介をしてきたが、そのオープニングにもサウンドが入り、ゲームがプレイできるのももうすぐ。早くゲームをプレイしたいよ～。

前々回、前回とオープニングのアニメーションを続々と紹介してきたけど、これらのシーンにはどんなサウンドが流れるのだろうか？　あれだけグラフィックを駆使しているのだから、サウンドもド迫力で声優さんの演技にも期待がかかるところ。残念ながら、誌面上ではどんな音なのかを直接伝えることができないが、せめてオープニングのイメージだけでも簡単に紹介しよう。

オープニングでは絵を見ればおわかりのとおり、シリアスで重厚な雰囲気だ。プレイヤーを「ダークウィザード」の世界に引きこむため、ナレーターが、物語中のできごとの経過を語るシーンが続いていく。そして途中、ところどころに登場するヴェロネーゼの笑い声やわめき声が、ストーリーをよりわかりやすくリアルに表現しているといった感じだ。

なお現在、ゲーム中に登場するセリフに関してはすべて録音を終え、この声を盛り上げるBGM作りの段階に入っているそうだ。サウンドも着々と進んでいるようだぞ。声優さんのセリフを聴いているだけでも雰囲気が出るのに、サウンドが入ればさらに盛り上がること間違いなしだ。

オープニングのシーンにもサウンドが入った

きめこまやかなシーンのひとこまひとこまがストーリーを盛り上げるのだ

今までオープニングのアニメーションシーンばかりを紹介してきたため、ゲーム中にはアニメーションシーンは出てこないんじゃないのか？　と思っている人もいるかもしれない。だけど、心配することはないのだ。ゲーム中にも簡単なものではあるが、アニメがちゃんと用意されている。

ゲームは、各シナリオ共通オープニングの後、聖王を選ぶシーンへと進む。４人の聖王から１人を選ぶのだが、そのあとにもアニメーションが入る。そこでも迫力あるシーンが見られるわけだ。それが終わればゲームに入るのだけど、これだけアニメーションが入れば、ストーリーがわかやすくなるというもの。そんな親切設計のゲームとなっているのだ。

聖王のオープニングに続き、ゲームスタートだ。ちなみに、上にある連続写真はゲーム中のアニメションシーン。これはウェンリーク９世のシナリオの一部であるが、この写真を見てみればわかるとおり、１カットが１コマ１コマ細かく作られている。これで微妙な動きを表現し、リアルな映像を表現している。よく見ないとわからないが、それだけ細かい動きを滑かに表現している証拠なのだ。

DARK WIZARD

4人の聖王から選び光と闇を使い分けよう

さて、「ダークウィザード」の特徴は、これまでにも紹介したとおり、シミュレーション的なシステムを使って進行していくＲＰＧであること。だが、「ダークウィザード」の特徴はそれだけでない。

４人の聖王のストーリーやキャラクターを心ゆくまで楽しめるマルチシナリオの形式を取っているのだ。

ゲームを立ち上げてすぐ始まる共通オープニングで、闇の魔導士ヴェロネーゼが支配する闇の世界を撃ち破り光の世界を取り戻すというゲームの目的が示される。そしてプレイヤーは、４人の聖王のなかから１人を選んでプレイすることになる。

聖王は、それぞれ、選ぶのに困ってしまうほど個性的だ。しかも各聖王が、それぞれ光と闇の属性をもっているのでうまく使い分けることが必要となる。

とりあえず、プレイヤーが選ぶことができる４人の聖王の生い立ちなどを紹介しておこう。

今のうちに彼らの性格などを理解しておけば、ゲームをプレイするうえで、けっこう参考になると思うよ。

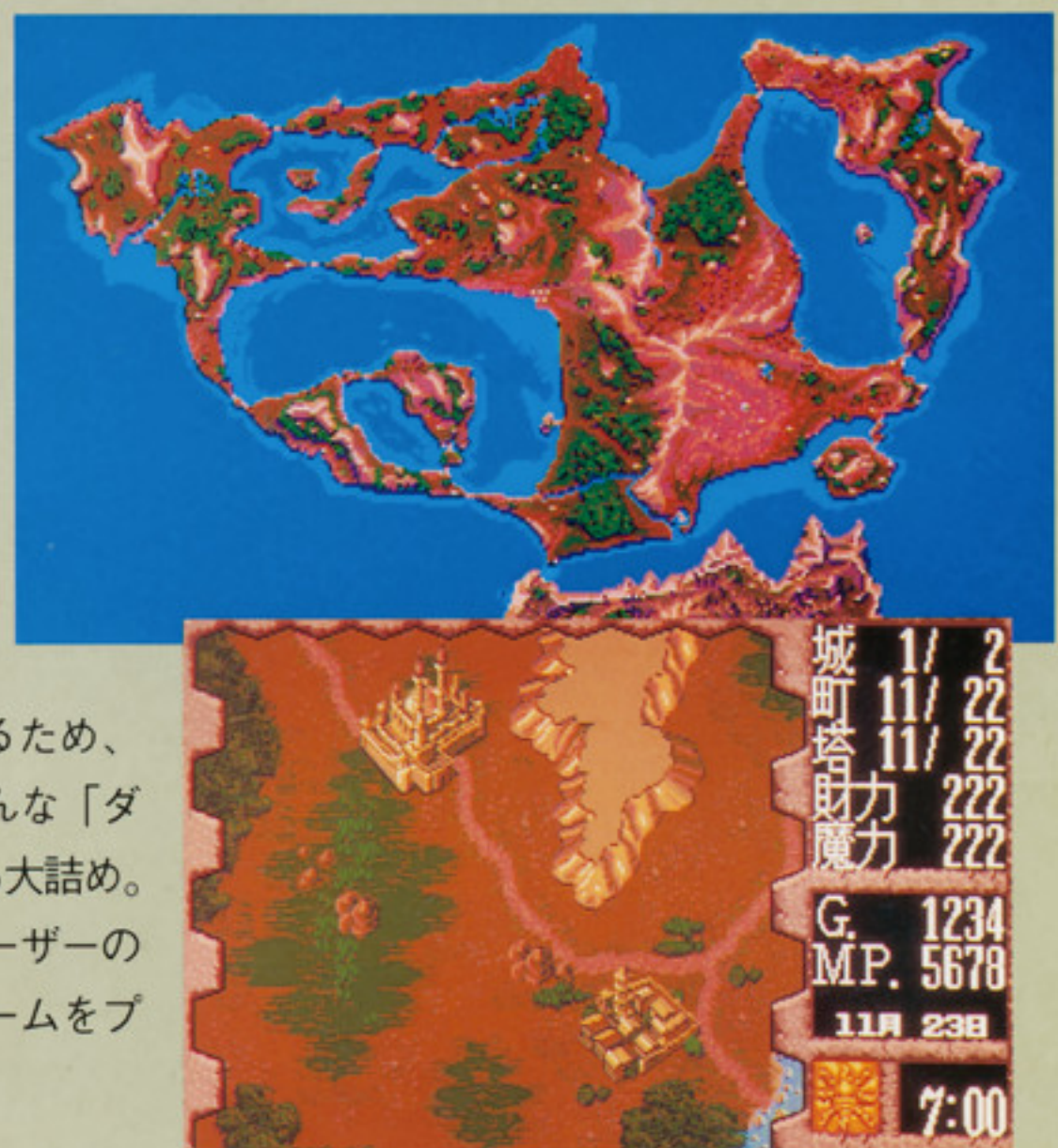
ウェンリーク９世
ウェンリーク８世の息子。８世の死後、王位継承により９世の称号が与えられる。自分の身代わりに花嫁をなくす。その仇をうつために旅立つ。

アモン
正体は闇に生きるバンパイア。ウェンリーク８世に襲いかかり、血を吸いとってミイラにしてしまう。そしてウェンリーク８世とウリ２つの闇の聖王に。

シオン
クエンティン城第二騎士団長を務める若き乙女。身軽な体を利用した戦闘は男顔負け。ウェンリーク８世に気に入られていたと同時に自分も王を慕っていた。

イメルダ
ウェンリーク８世から妹を殺された恨みから王を殺害。それが魔物のさしがねと気づき、王の手から王位継承の証を奪い、怨念をはらすために聖王にすり変わる。

ゲームシステムも開発順調といったところ

ここでちょっとゲームの概略を簡単に説明しておこう。ゲームスタート時、マップは20ぐらいに区分されている。結局はこのマップを全部支配すれば、エンディングとなる。この20ぐらいに分かれたマップはヘックスと呼ばれる六角形の集まりで構成されている。このヘックスを移動しながら、敵との戦闘に勝って城を奪いあっていくのだ。１つ１つマップをクリアしていくのだが、闇の魔導士の力で敵に近づくほどゲーム展開が難しくなる。だが、一度クリアしたマップはプレイヤーの支配のもとで自由に行き来できる。そのため、もう一度自分の支配しているマップに戻ってメッセージを聞き直すこともできるんだ。自分の支配しているマップもちゃんと守らないと奪われる可能性もある。最終的に自分の聖王が敗れた時点でゲームオーバー。また、エンディングは聖王が4人いるため、楽しみ４倍といったところだ。そんな「ダークウィザード」の開発もそろそろ大詰め。発売予定日もだんだん近づき、ユーザーの期待も高まってくる。そろそろゲームをプレイしてみての紹介もしていくよ。

町ではどんな楽しみ方があるのだろうか？ もうすぐ紹介できそうなので、待っててね。

聖魔伝説 3×3EYES

着々と声がゲームに入ってきてるんだよ！

セガ／10月下旬発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

MEGA-CDソフトのラインナップでは相変わらず人気の高い「3×3EYES」。前回のサウンドに続き、今回はゲーム中の声についての情報をお伝えしよう。

「3×3EYES」録音風景から

毎月新しい情報が待ち遠しい「聖魔伝説3×3ＥＹＥＳ」。本誌の読者アンケートの結果でも依然として高い人気状態を維持している。このようにユーザーの期待が高いだけに、セガさんはいろいろとプレッシャーがかかっているんじゃないのかな。画面写真のほうは、なかなか新しいものがお見せできないが、心配ご無用。サウンド、声などゲームを盛り上げる部分の制作は着々と進んでいるのだ。

前号で紹介したサウンド担当の和田薫さんインタビューに引き続き、今回はゲーム中に登場する声優さんを紹介しよう。MEGA-CD版「3×3ＥＹＥＳ」の声優陣はＯＶＡ版とほぼ同じの豪華メンバーだ。

じつは、4月15日、その豪華陣が集まり、オープニングやゲーム中で流れる声などのレコーディングが行われた。残念ながら、直接その場で声優さんのコメントを聞くことはできなかったが、折りをみてインタビューしたいと思っているので期待していてね。

それでは、さっそくレポートしよう。

声優さんの声の演技も、「3×3EYES」の魅力の1つ。

声優さんがゲーム中どんな演技をしてくれるのかな？

「聖魔伝説 3×3EYES」のゲーム中で登場する声優さんたちなのだ

八雲	パイ（三只眼）	鈴鈴
辻谷耕史	林原めぐみ	折笠　愛

音の演出はMEGA-CDならでは

今回録音が行われたのは新宿にあるスタジオＧＥＮ。音響監督は渡辺淳さんが担当した。渡辺さんは、テレビ、映画、ビデオ、ＣＤからゲームに至るまで幅広い分野でのプランニング、あるいは音響効果、音楽制作及び演出を手掛けている。とくにテレビでは、人気アニメーション「機動戦士ガンダム」「気まぐれオレンジロード」などを担当しているので、知っている人も多いと思う。

この日集まった声優さんは、メインキャストのパイ（三只眼）役の林原めぐみさん、八雲役の辻谷耕史さん、鈴鈴役の折笠愛さんをはじめとする、ＯＶＡでもおなじみのメンバーと、MEGA-CD版ならではの方たち。まさにＯＶＡをしのぐ豪華声優陣といったところ。下の写真で勢ぞろいしている声優さんたちが、MEGA-CDでどんな演技をしてくれるのか、いまから期待していてほしい。

鈴鈴
「私、あなたに興味があるの。」

RPGではおなじみの会話シーン。これに声が入ると……（開発中の画面）。

「3×3EYES」で登場する声優さんが大集合。

ライズ オブ ザ ドラゴン
ブレイド ハンター ミステリー

アーケードシークエンスってなんだ？

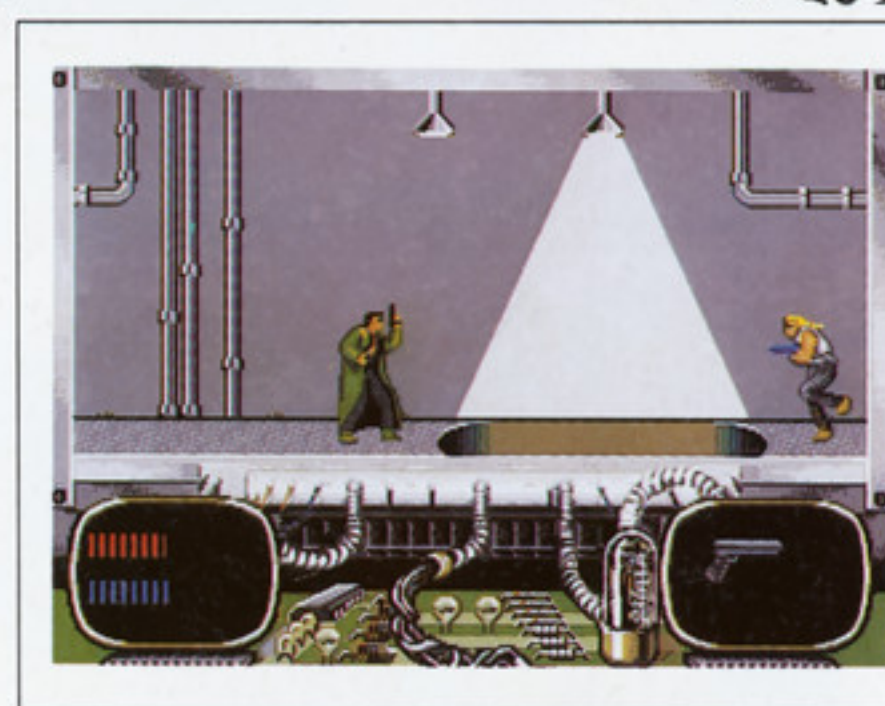
セガ／8月発売予定／6,800円／ADV／CD-ROM

最近 また注目されてきたアドベンチャーゲーム。このIBM-PC版で評価された移植作で思う存分アドベンチャーの世界に浸ろう。中途半端なゲームはもういらない。

近頃の海外パソコン(IBM-PCやMacなど)は、アドベンチャーゲームの評価が高い。掲載されている雑誌を見て、ちょっと遊んでみたいな、と思った人もたくさんいるだろう。でも、ちょっと遊ぶにしては、マシンもないし、お金がかかりすぎる。そう思ってあきらめるのはちと早い。そう、手持ちの家庭用ゲーム機に移植されればまったく問題ないのだ。それも高性能なスペックのMEGA-CDに……。そんなユーザーの願いが通じたのか、「ライズ オブ ザ ドラゴン」がMEGA-CDで発売される。それも夏の暑い盛りにだ。

「ライズ オブ ザ ドラゴン」の最大の特徴は、コマンドがすべてカーソルを操作することによって行われることだ。そのため、コマンド選択式のもののように行動に制約がなく、限りなく自由に動ける。ゲーム進行に直接関係ないことでも、気になったことは、ちゃんと調べられるぞ。欲求不満のたまらないアドベンチャーゲームだ。

調査にはいつも危険がつきまとう――突然撃ち合いに！

主人公は、私立探偵ウィリアム・ハンター。通称ブレイドとよばれている。彼のもとにいつもの殺人事件の調査依頼がきたことからゲームは始まるぞ。あたりまえだが、捜査は簡単には進まない。難題がふりかかるうえに、いろいろなじゃまが入ってくる。たとえば、このアーケードシークエンスだ。捜査活動をしていると、突然、銃で敵に襲われる。すると、画面がアーケードシークエンスのモードになり、撃ち合いになってしまう。アクションゲームみたいなものだ。やられてしまっては捜査は進まない。うまくしゃがんだり、ジャンプをして敵弾を避ける。そして、敵を撃ち殺すのだ。いろいろと危険な障害物もそろっているので、油断は禁物だ。

画面の見方

アーケードシークエンスは横スクロールのアクションだ。操作はAボタンでジャンプ、Bボタンで銃を撃つ。方向ボタンの上を押しながらジャンプすると、ハイジャックも可能だ。ブレイドの体力は画面の左下にある赤いゲージで、これが底をついたら一巻の終わりだ。そして青いゲージはボスクラスの敵の体力を示している。右下の銃はブレイドが現在使用している武器で、ライフルなども使用できるぞ。

いろいろな障害物が……

毒霧や

一定間隔で噴射される霧。放射能を含んでいるのか吸いこむと危険な状態に。

危険な光

スポットライトのような光もブレイドの体に害をおよぼす。詳しい成分は不明だが、とにかく危険。

電撃も

高電圧がほとばしっている場所も通過せねばならない。ここはどこ？

奴は強い、強すぎる

ある程度進むと青いゲージが表示される。何かな、と思う間もなく敵が出現する。この、ライフル乱射野郎を倒さなければ先に進むことはできない。がんばれブレイド。

ライフルも使いこなす

青い銃身のライフル。通常装備している銃に比べて重そうだけど、こちらのほうが安心感がある。バキバキ撃とう。

次号では肝心かなめのシステムを紹介するぞ

サンダーストーム(仮)

MEGA-CDゲーム界の起爆剤となるか!?

ウルフ・チーム／6月発売予定／価格未定／SHT／CD-ROM

つねに一歩先をリードする(?)ウルフ・チームが、またもややってくれました。今までのラインナップとは一線を画したゲームの開発を着々と進めていたのだ！

オープニングデモより。よくわかんないけど雰囲気は盛り上がるな。

MEGA-CDの大容量ならでは!!

MEGA-CD本体が発売されてしばらく経ったけど、キミは現在のゲームのラインナップに満足しているだろうか(いきなり)？ たしかにビジュアルの数はROMのゲームより多いし、オープニングデモにはヴォーカル入りの生演奏の音楽が入る。でも、それがMEGA-CDの機能を真に生かしているかというと、必ずしもそうとはいえない。つまり、小手先の部分ではなくゲームの根本からある種のハードパワーを感じられるゲームはいまだ登場していない、ということだ。

現在ウルフチームが開発している「サンダーストーム」は、今までのMEGA-CDラインナップとはまったく違った、本当の意味で〝MEGA-CDでなければ実現不可能〟なゲームなのだ。古くからのゲーム愛好家は薄々感づいていると思うけど、「サンダーストーム」は8年前にデータイーストから発売されたLD（レーザーディスク）ゲーム。取りこみではなく、本当のアニメーションが圧倒的な迫力で展開するのだ。それをLDを内蔵していないハードに移植しようとすると、気が遠くなるほどの膨大(ぼうだい)な画面数が必要になる。そこでモノをいうのが、何といってもMEGA-CDの大容量なのだ。今回は、MEGA-CD版の写真が、間に合わずLD版の写真だが、スピーディーなゲーム展開が期待できそうだぞ。詳細は次号以降で！

テロ集団と戦うゲームだけあってドカドカ爆発するでよ。ドカーン。

LDゲームとは？

7〜8年前に流行したゲームのスタイル。レーザーディスクの使用により実写やアニメの画面や音声をそのまま使えるので、シンプルなゲーム内容(要は反射神経テスト)ながらも多くのゲーム愛好家の支持を得た。が、故障しやすいなどの営業的な理由によって、しだいにゲームセンターから姿を消していった。

LX-3が駆け抜ける舞台の一部

ニューヨーク

のっけからニューヨークのビル街での激しいバトルが展開される。ビルの谷間をぬうように飛行する迫力は、メガドラ初期のゲーム「スーパーサンダーブレード」の比ではなーい。

グランドキャニオン

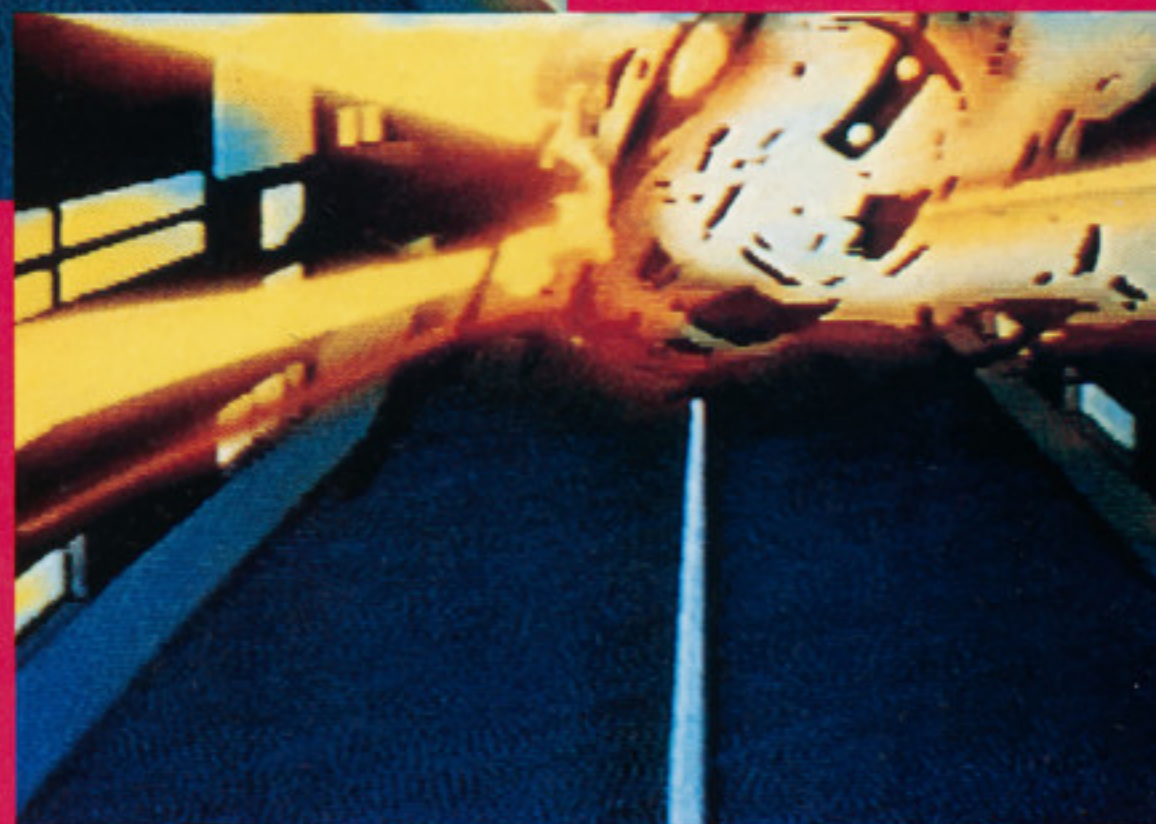
今度は本当の谷間(グランドキャニオン)を進むことになる。このステージの見どころは何といっても、峡谷から峡谷上空へとシーンがスムーズに移り変わるさまだ。

イースター島

イースター島といえばモアイ。もちろん、こいつらもうじゃうじゃ登場してじゃまな障害物になってくれる。まあ、イオンリングとか吐かないだけマシか(いうと思ったでしょ)。

※写真は、すべてLD版です。

画面10,000枚のエクスタシー

左ページでも少し触れたけどこのゲーム、ＬＤゲームの移植だけあって、とにかく画面数が多い。１秒間に６画面の書き換えで25分間のノンストップアニメーション(／)という時点で9,000画面、これにさらにいろいろな分岐が加わって、合計10,000画面を超えるという。ウルフチームの「アイル・ロード」が1,000画面、PCエンジンCD-ROM²のアドベンチャーゲーム「コブラ」が2,000画面ということを考えると、サンダーストームの画面数がとんでもないことがわかるだろう。しかもそれらは連続したシーンの１コマなので、たとえ出番が一瞬でも、ゲームの性質を考えれば１画面１画面の重要性は高い。ゲームシステムに凝らずあえて視覚面にこだわるあたり、MEGA-CDの新しい方向性を開拓してますなあ。

こおいうのが このよーに 滑らかに 動くんですわ

STORY

全世界を舞台に暗躍する大規模なテロリスト集団。このまま彼らの破壊行為を許していると、地球が危ない。そこでテロリスト集団を鎮圧すべく、１機の武装ヘリが出撃した。その名は〝LX-3〟。

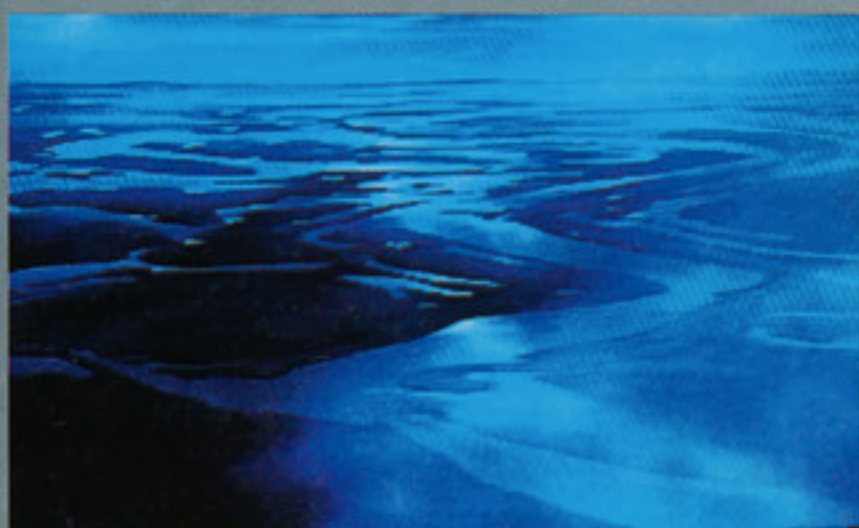
LX-3に対し、テロリストたちはさまざまな兵器で対抗し、あらゆる場所で激しい戦闘が繰り広げられることになる。

LX-3が目指す最終目標地点は、テロリスト集団の本拠地の〝大要塞〟。ここを叩けば組織は中枢を失い、根本から崩れていくだろう。市民の平和を守るため、何としてもこの任務を遂行させるのだ！

テロリストたちの攻撃に破壊の限りをつくされるニューヨーク。その運命は。

プレーヤーは当然、LX-3のパイロットだ。まあがんばれよ。

上空

目の覚めるような美しさ！　こんなステキな背景でフライトしたら、かなり気持ちいいだろうな。この画期のクオリティーがメガドラで忠実に再現されることを期待しよう。

ジャングル

ゲリラ戦ぽい雰囲気が味わえるジャングルステージ。敵戦車を破壊すると逃げまどう小動物なんかがいたりして、開発者のこだわりを感じますな。

砂漠

ゲーム後半の砂漠の油田地帯。先を進むとテロリスト達が立てこもる油田基地が待ち構えている。ここをクリアすればいよいよ最終ステージの大要塞だ。

アイル・ロード

道に迷ってしまった人はコレを読め！

ウルフ・チーム／5月29日発売予定／7,800円／RPG／CD-ROM

「アイル・ロード」は基本的に3Dダンジョンタイプの RPG。「RPGは好きだけど、3Dモノはちょっと」という人たちのためにマップを掲載！

序盤から中盤までのマップ、すべて見せます！

先月の攻略の続きに入る前に、これまでの物語の経過をざっと追ってみることにしよう。……主人公、ロール・エスクリーズはシャルム教団の神官戦士。彼が1年間に渡る辛い修行に耐えて神官戦士となったのは、ある重要な使命を果たすためであった。その使命とは、400年前に封じたはずの魔の再封印。シャルム教団の大司祭、キュスナーは闇の勢力の動きを知るため、ロールにかって魔を封じるために使われた鏡、〝破妖門〟の様子を調べてこいと命じる。が、破妖門があるはずの護り手の神殿では、すでに破妖門は何者かの手によってばらばらに砕かれた後だったのだ！ もう一度魔を封印するためには破妖門のかけらをすべて集めなければならない。しかし、その探索の途中にロールは闇の者たちとの戦いを余儀なくされる。謎の人物チュシア・ロリクとは何者か？ 謎は深まる一方だ……。

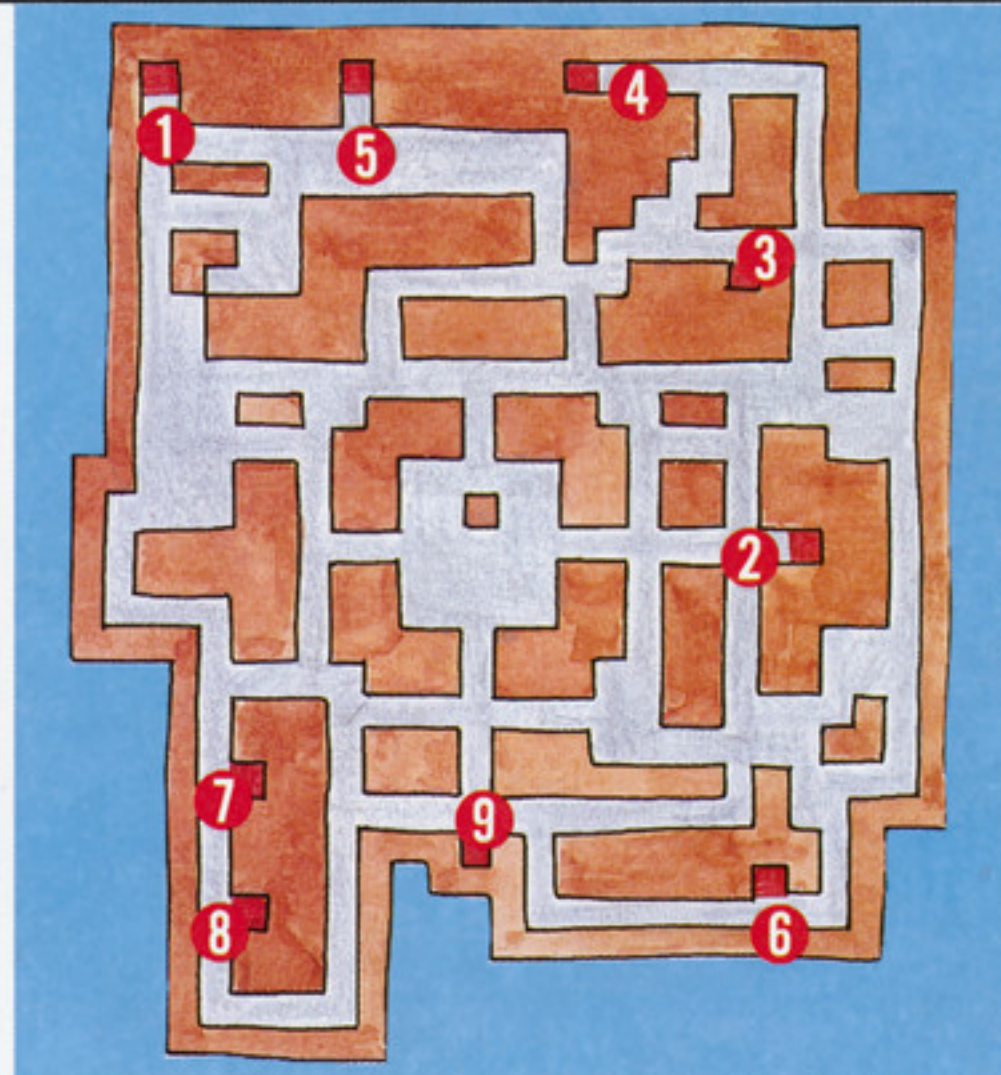
チュシアの家の地下で見つかった3通の手紙。その手紙の宛先を調べれば、ピック・グロウリーと呼ばれる宝石商の名がわかるだろう。ピックはミレアに住んでいたっけ……。

ミレアの街

ピック・グロウリーという名前だけを手がかりに、ついにミレアの街までたどり着いたロール。この街でロールが最初にしなければならないのは、求人案内所の貼紙を見てみることだ。なにしろ、ミレアはこの世界のなかでもかなり大きな街の部類に入る。大きな街だということはそれだけ人々もたくさん住んでいるというわけで、つまりはさまざまな働き口も用意されているということになる。部屋の中央にあるコルクボードに〝腕きき冒険者求む。ピック・グロウリー〟という求人広告があったなら、ぜひその誘いに乗ってみよう。

ミレアの街は広くてよく迷う。目印みたいなものがあれば迷わなくてもすむのに……。とにかく最初は3Dマップに慣れることだ。

部屋の中央にあるコルクボード。ここに貼られた求人案内をよくチェックしてみよう。思わぬ手がかりが得られるかもしれないぞ。

ピックに雇われるため、シレームにいる珍獣タジャルの卵を取ってこなければならないハメに。ま、実力テストみたいなもんでしょーか。

①求人案内所
もともとにぎやかな街なので、働き口には困らないようだ。中央のコルクボードに貼られた求人広告をチェックしてみると……目的のモノが見つかるはずだ。

②ピック邸
さすがに宝石商を営んでいるだけあってか、ピック邸のまわりは門番によって厳重に警戒されている。ピックのいる応接間に入るのは、だいぶ先になりそうだ……。

③酒場
ミレアの酒場は、滋養強壮としてもよく効くと評判のパール酒。20GPと安いので、話のタネに飲んでみるのもいいかも。ただ、飲みすぎには注意すること。

④王城正門
正面前には、愛想のない衛兵が、1人いるだけ。ロールがここにきても、すぐに突っ返されてしまうだろう。ここに入れるのは、いったいいつの日なんでしょうか。

⑤教会
シャルム教団系の教会らしく、ロールがここに訪れるとタダでもいいから休んでいくように勧められる。何度かお世話になってみるのもいいだろう。

⑥宿屋
冒険に疲れたら、宿屋で体力回復＆データセーブ。しかし、一晩50GPはちょっと高すぎるんじゃない？ ミレアは教会に泊まったほうが楽なのかもしれない。

⑦武器屋
プレートメイル、スーツアーマーなど防御系の装備はなかなかいいモノがそろっている。今のところはせっせとお金を貯めることに専念すべし。先は長いからね。

⑧道具屋
道具屋で売られているアイテムはブラックジェム、パワージェリー、マーチャルシートの3つ。マップがどこでも見れるマーチャルシートは、冒険者の必需品？

⑨出口
ケイドール、シレーヌ、カヌドといろいろな街へ行くことができる。この世界の拠点とも言うべき場所、それがミレアなのだ。今後も何度か寄ることになるぞ。

シレームの街

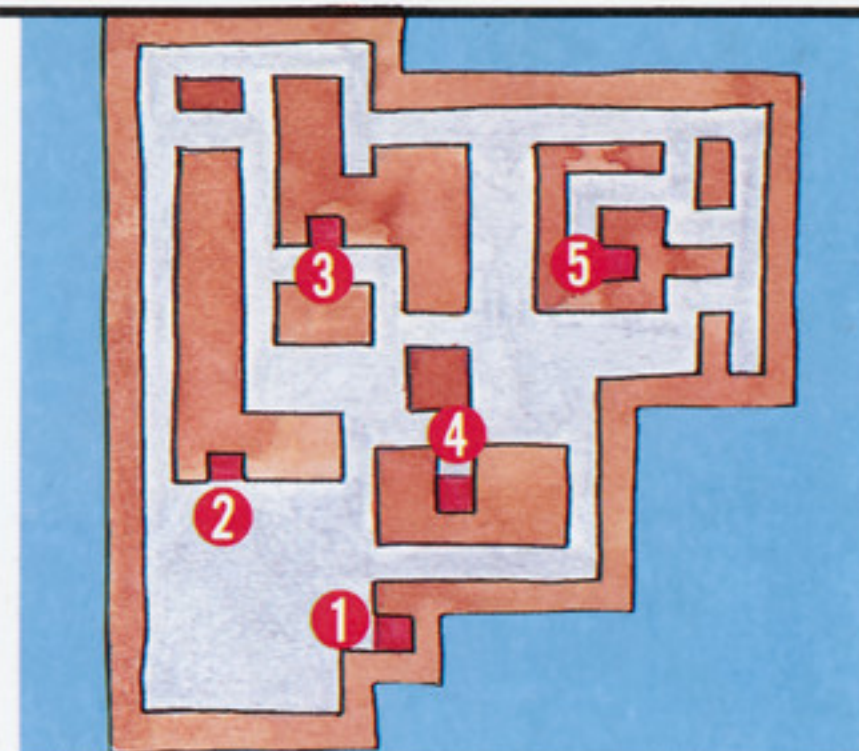
神官戦士の高貴な身なりではすぐに正体がバレてしまうということなので、名前をヒューイと偽ってさすらいの冒険者にうまくなりすましたロール。おかげでピック邸の門番をうまくだますことはできたけど、実はここからが問題だったりする。正式に雇われるためには、ダジャルの巣に行き、ダジャルの卵を取ってきて実力を示さなければならないのだ。

1 出口
ミレアの街、ダジャルの巣へと通じる出口。ただし、ダジャルの巣はピック邸で「ダジャルの卵を取ってこい」といわれないと行くことができないことに注意。

3 酒場
シレームの酒場は、「おつまみ全品無料！」という特別サービスが売り。ただそのぶん、お酒のほうは一杯30GPとちょっとお高めの値段設定になっている。

2 宿屋
いつもの宿屋。ダジャルの巣での戦闘で体力を消耗したら、すぐにここに戻って体勢を整えよう。もちろん、もしものときのデータセーブも忘れずに行なうこと。

4 道具屋
ミレアの街と同じ品ぞろえなので、別にこれといって目新しいものはない。武器をそろえてさらにお金があまった人なら、ここで何か買うのもいいんじゃないかな。

5 薬屋
奥まった場所にひっそりと建っている薬屋。フルパワー、アンモニール、白い粉などの高価な薬がそろっている。が、買えるかどうかはちょっと保証しかねます。

ダジャルの巣

ダジャルの卵を見つけ出せ！

ここはダジャルという怪物の卵を取りに行くのが主な目的となる。ただダジャルの巣に入る前に、ロールは巣の入口でリオネスという若い青年に出会うはず。彼は病気で倒れた母親を治すために卵を取りにきたのだが、巣のなかにいる怪物がいるために入口で立往生していたところなのだ。手助けしてあげよう。

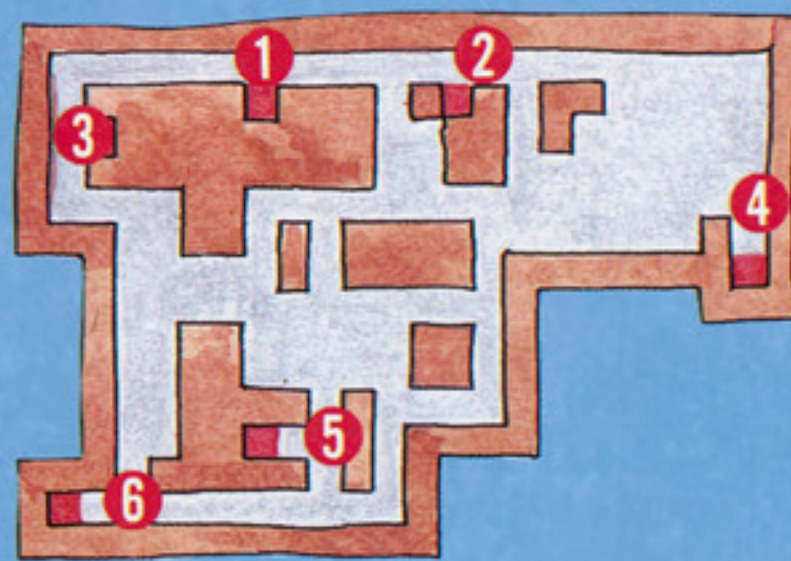
ダジャルの巣の入口で、リオネスという男に会う。都合のいいことをいっているが、根はイイ人っぽいので、信用しても大丈夫だ。

ダジャルの巣の内部は、ほとんど一本道。迷うことはほとんどない。ただし、行き止まりがあるので注意しよう。

イサナの村

ダジャルの卵を持ち帰り、無事その1つをリオネスに渡したロール。リオネスは感謝のしるしとして、今夜だけでもいいから自分の住むイサナの村へきてほしいとロールを説得する。いくら先を急がなければならないロールでも、そこまでいわれりゃ悪い気はしない。休息をかね、イサナに泊まることにしたロールだが……。

ハニュイの話から想像すると、どうやらチュシアの影を感じる……どうやらこれは、一度調べてみる価値がありそうだ。

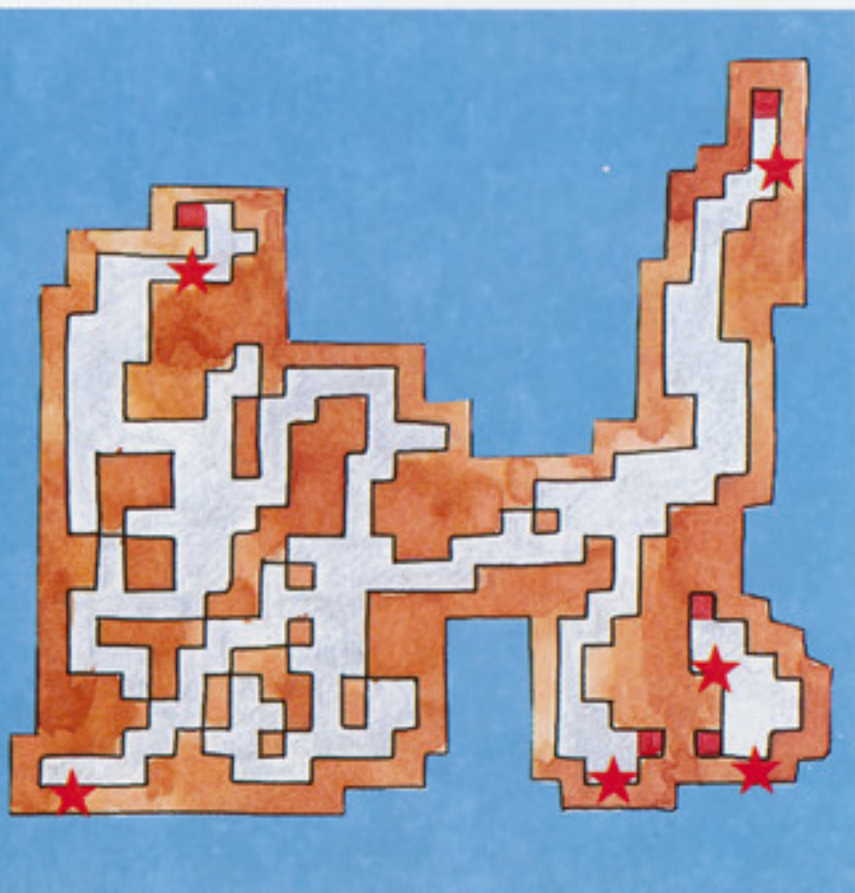
リオネスにもてなしを受けるロール。でも、本当はこんなことしてるヒマはないんですけど……。ロールはけっこうお人よしな人だな。

1 リオネスの家
病に倒れていたリオネスの母親も、ロールが取ってきたダジャルの卵のおかげで元気になったようだ。ちょくちょくリオネスに顔を見せに行ってあげよう。

2 オルソードの家
一家の主が事故にあって以来、この家はしだいにさびれていくいっぽう。オルソードの妻のコリュアと息子のハニュイがいる。いろいろと元気づけてあげること。

3 ボードの家
リオネスやオルソードと同じく、イサナで暮らしている村人の1人。オルソード捜索隊のメインメンバー。ただ、物語の本筋とはあまり関係がない人ではある。

4 漁港
イサナの村の近くにある旧クシャナ神殿のまわりは、魚がよく取れるポイントとしても有名だ。どうやら村人たちの生計は、この漁で成り立っているようだ。

5 道具屋
ここも他の村とほとんど変わり映えのしない品ぞろえ。しかし、なんでこのゲームで売っているアイテムはこんなに高いものばかりなんでしょうか。不思議である。

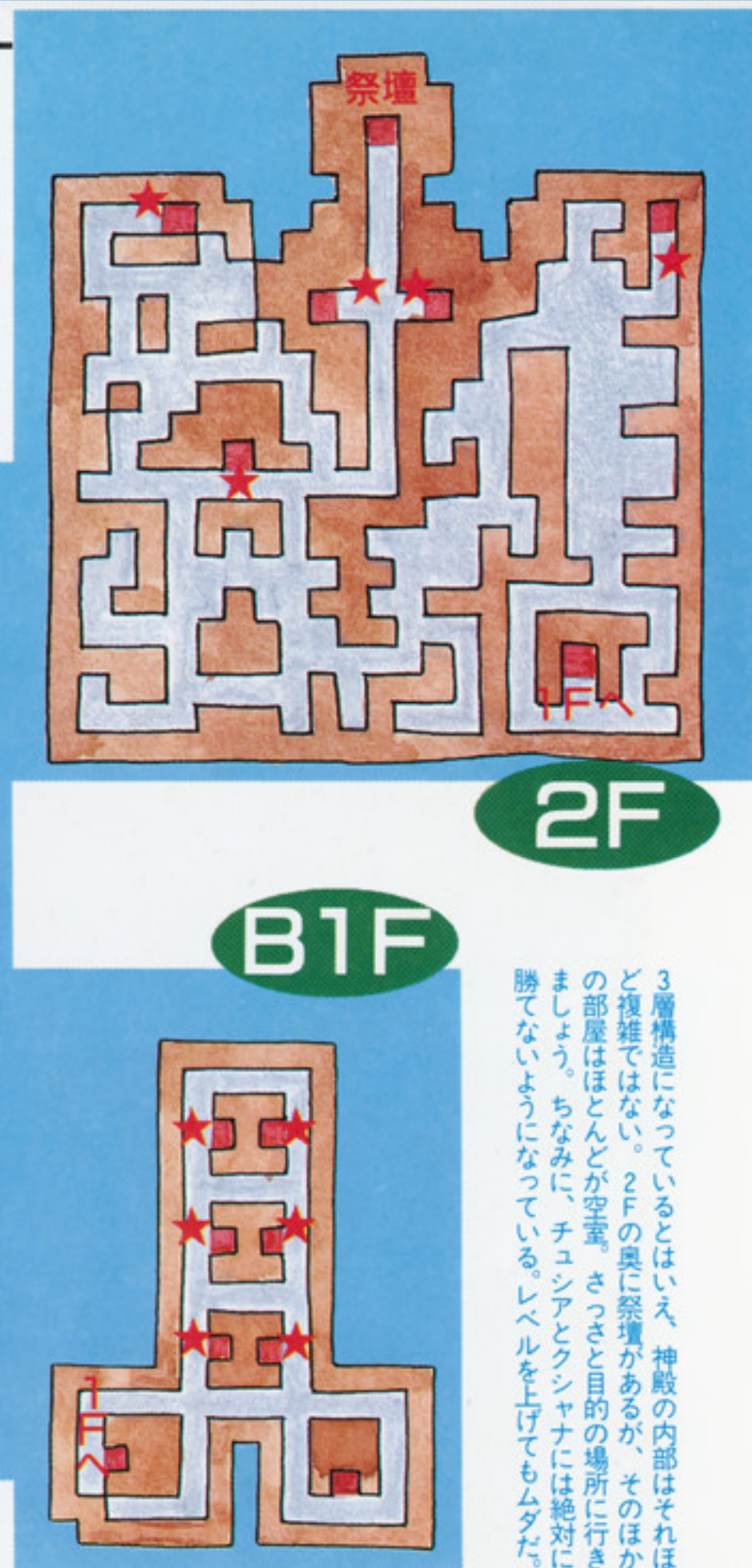
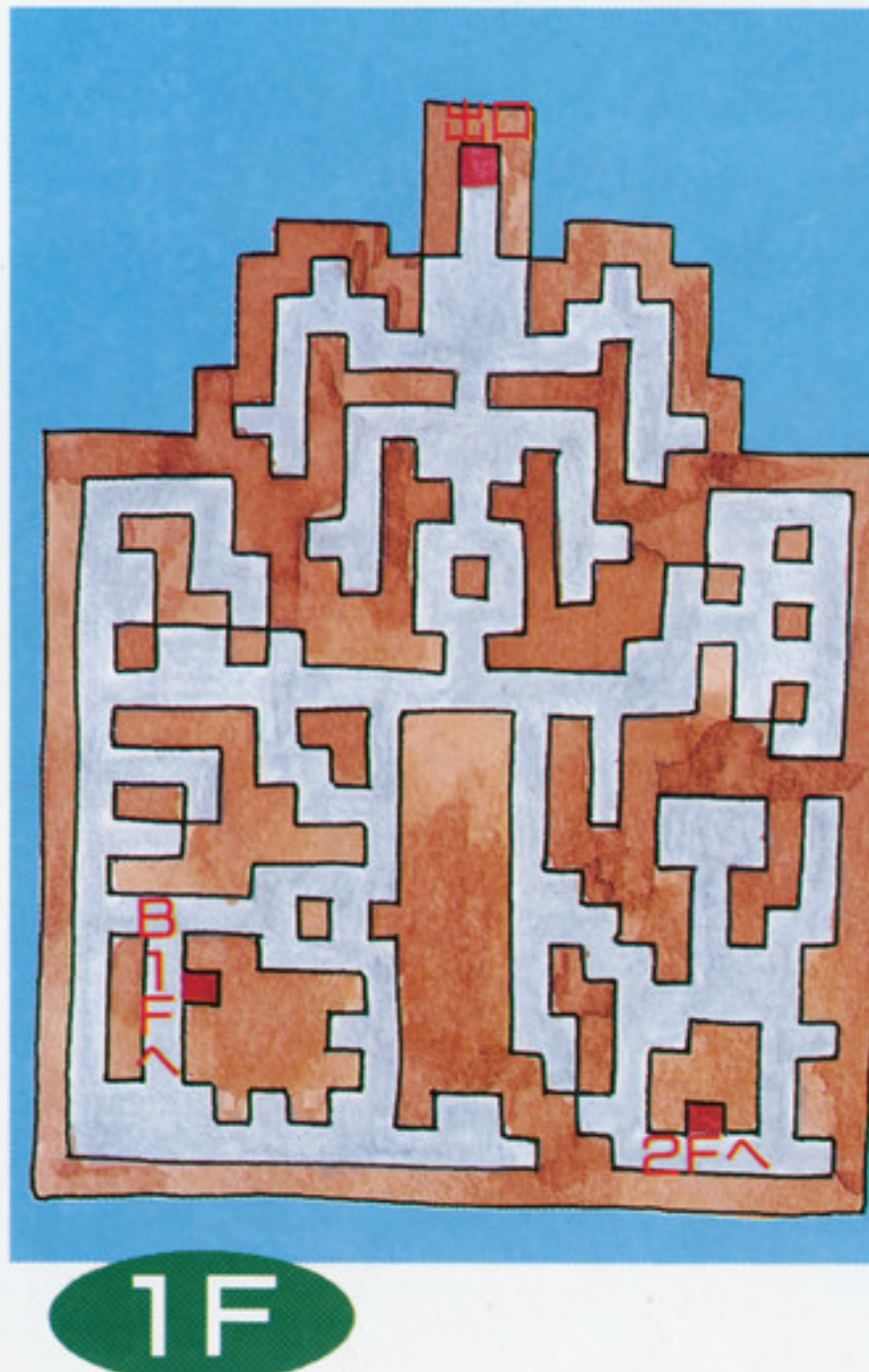
6 出口
ケイドールへと通じる道が1つあるだけ。イサナは漁港があるために海上の交通は発達しているが、他の街に行くための道はいまだに開発されていないようだ。

クシャナ神殿

———3層に分かれた巨大な神殿内部

クシャナ神殿(正確には旧クシャナ神殿跡)はその昔、裏切りを司どる暗黒神クシャナを奉ってあった邪悪な神殿であった。ロールがオルソード捜索隊に加わったのは、オルソードの息子のハニュイがこの神殿の近くで「嵐の直前に奇妙な笑い声を聞いた」、「気を失う寸前、誰もいないはずの神殿の上に、大きなマントに身を包んだ女の人と、やせた男の人が立っているように見えた」と話していたからだ。奇妙な笑い声……もしかすると、チュシアはまだ生きているのかもしれない。クシャナ神殿は、3層に分かれた巨大な神殿。とりあえず、2Fにある祭壇へ行ってみよう。

上下のフロアーへの移動は階段を使う。階段の場所と各フロアーのつながりはしっかりと覚えておく必要がある。

ああっ、またしてもチュシアが。やはり、倒したと思ったのは幻覚だったのかっ。ピーンチッ!!

暗黒神クシャナと御対面。あちゃー、やっぱりもう復活してらしたんですか……。とりあえずこの場は逃げろ。

3層構造になっているとはいえ、神殿の内部はそれほど複雑ではない。2Fの奥に祭壇があるが、そのほかの部屋はほとんどが空室。さっさと目的の場所に行きましょう。ちなみに、チュシアとクシャナには絶対に勝てないようになっている。レベルを上げてもムダだ。

ヒューイ・ネクロノム(本当はロール)、ピックの雇われ剣士に

イサナの村〜クシャナ神殿と寄り道をしたけれど、ここで最初の使命をもう一度思い出してみよう。そう、今回はピックに雇われるためにダジャルの巣から卵を取ってくるという冒険だったはず。さっそくミレアへ戻ることにする。卵を見せれば、その実力を買われて仕事をもらえるだろう。女盗賊、タイルルが以降仲間に加わることもチェックしたい。

ピックのお姿。想像してたよりシブい感じのおじサマじゃないですか。ダジャルの卵を持ってくれば彼に会えるぞ。

カヌドの街

今回の仕事内容は、「トームにいるマクシサオユリネという職人から高価な染物を受けとり、カヌドで仲間と合流してスイロに向かう」というものだ。内容の割には報酬(ほうしゅう)が15000とかなり高額。

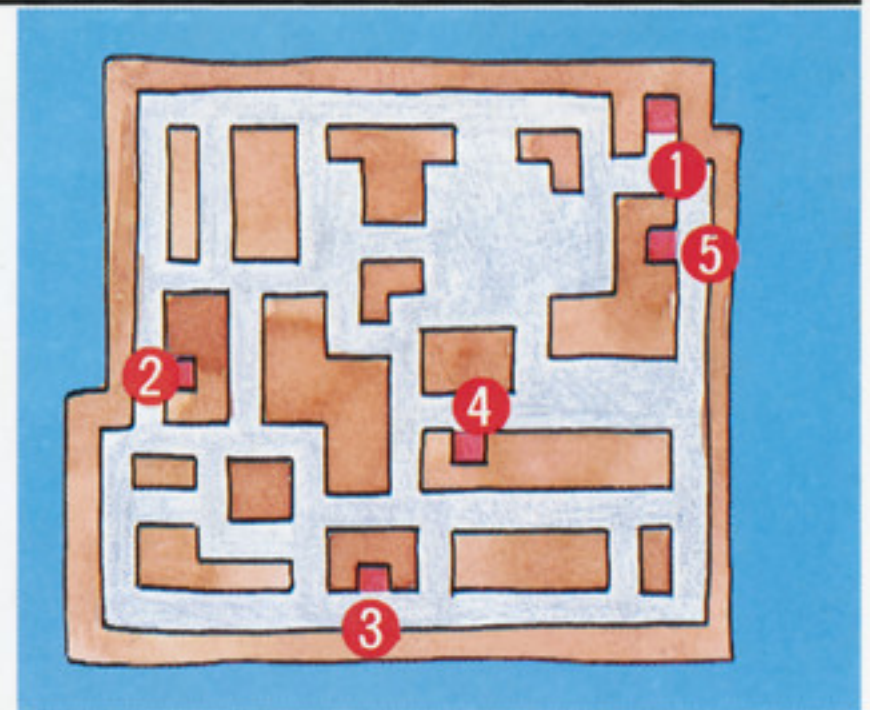
ただ、トームに行くにはカヌド～ノートム～林道を経由しなければならないので、ちょっとした長旅になりそう。

1 出口
カヌドはケイドール、ノートムに通じている。小さい街ではあるが、ここはピックの子分たちと合流する重要な場所。何度かくるはめになりそうな感じがする。

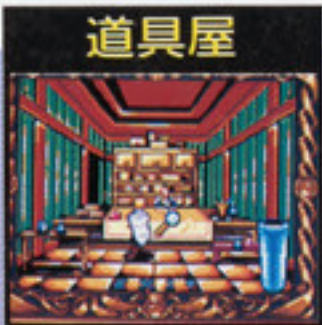
2 酒場
酒場は情報収集の宝庫。人人から話を聞くところによると「西のアコルナ森の奥で、どうやら失われた古代遺跡が発見されたらしい」という噂でもちきりだった。

3 道具屋
竜のキバ、時間の魔石、エルドリングなどの珍しいアイテムが置かれている道具屋。ハイ・ポーション、Xヒール、カルミジェリノハもしっかり用意されている。

4 武器屋
ここの武器屋は注目したい。なんと、盾が売られているのである！ 100GPのラウンドシールドから1080GPのタワーシールドまで、その種類は豊富。買うべし。

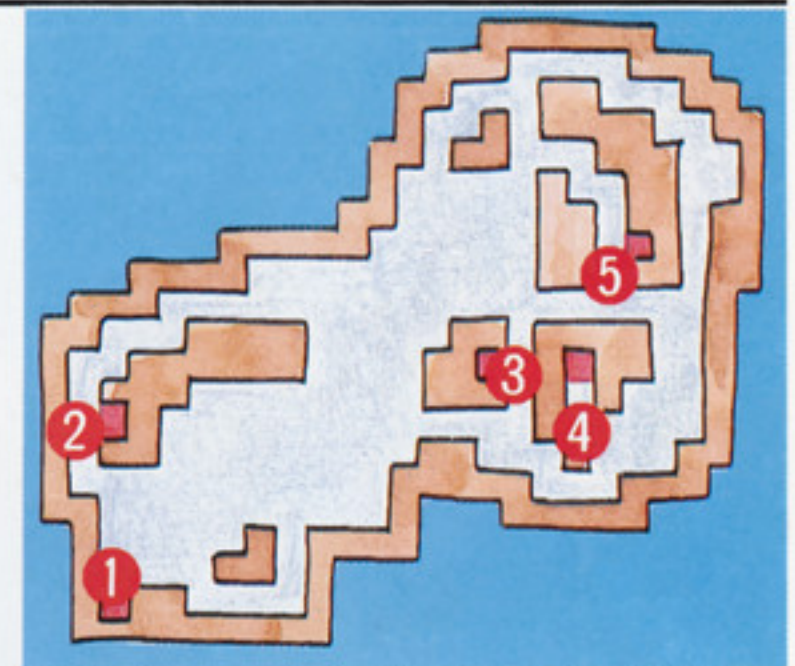
5 宿屋
一泊10GPという破格の安さが売りの宿屋。都会にくらべると、この辺りはまだまだ田舎。宿屋ひとつとって見ても、かなり割安に宿泊料が設定されている。

ノートムの村

ここノートムは、もともといにしえのマジックアイテムを護る守人によって作られた村。そのアイテムというのが、魔導エネルギーを凝縮(ぎょうしゅく)して作ったとされる封印石ミア・クルス。使い方では肉体の改造さえできるというこの石、はたして村のどこにあるのか……。

1 出口
カヌド、キリアへ抜ける出口。ただ、キリアの林道でガロム親子に会い、キュスナーから手紙をもらうまではこのノートムに来る必要はない。

3 道具屋
ブラックジェムを始めとした、どうということはない普通の品ぞろえである。これといって見るべきものはない。お金があるならポーション系でも買っておこう。

2 宿屋
一泊20GP。高くもなく、安くもなくという料金設定だ。ジュゼンのほこらから無事に戻ってきたときは、ここで体を休めよう。データのセーブもやっておけ。

4 酒場
ただいま準備中らしく、お酒は飲めないとのこと。ちぇっ。でも、いつ行っても準備中なのはナゼ？ しょうがないから、村人の話でも聞いておきましょう。

5 長老の家
この家は、かなりアヤしい。とまあいきなり答えをいってしまうのもなんだが、どうやらこの家には秘密の通路がありそうな予感がするぞ……。長老の話を聞こう。

キリアの街

キリアは、トームへ通じる林道を通るために必ず立ち寄らなければならない街だ。ただここは今回紹介するストーリー部分と関係はないので、マップのみ掲載してみた。街に入って右に曲がったところに林道出口がある。

1 出口
ノートムに通じる出口。キリアは街の規模としてはそれほど大きくないのだが、カジノなどの娯楽施設が完備されているため、街は活気があふれているようだ。

2 林道入口
トームとキリアを結ぶ山道への入口。ここで再びガロム親子に会えるはず。パートナーのタイルルにも自分の正体を明そう。相棒に隠しごとはよくないぞ。

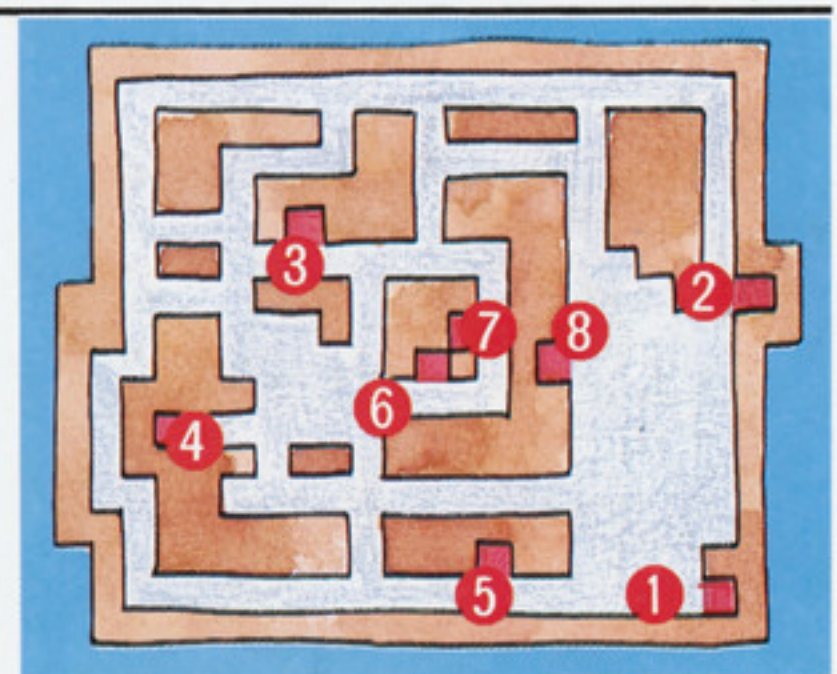
3 酒場
現在、キリアの酒場では神々の護り手誕生キャンペーンを実施中だ。なんと、お酒からおつまみまで全品半値という出血大サービス！ ちなみにお値段は10GP。

4 近衛兵詰所
近衛兵がいて、やけにものものしい警戒体勢がとられているのがココ。何か悪いことをした人間を閉じこめているという噂だけど……。中に入ってみたいものだ。

5 宿屋
この街の宿屋も一泊10GPと極端に安い。なにせお酒を一杯飲むよりも安いんだから、これはちょっとおトクだ。でも、こんな商売して儲けられるのか？

6 武器屋
この店は防具関係が充実している。ワイアーベストにレザーアーマー、ハードレザー。お値段も手ごろなので、タイルルのために買っておくのもテじゃないかな。

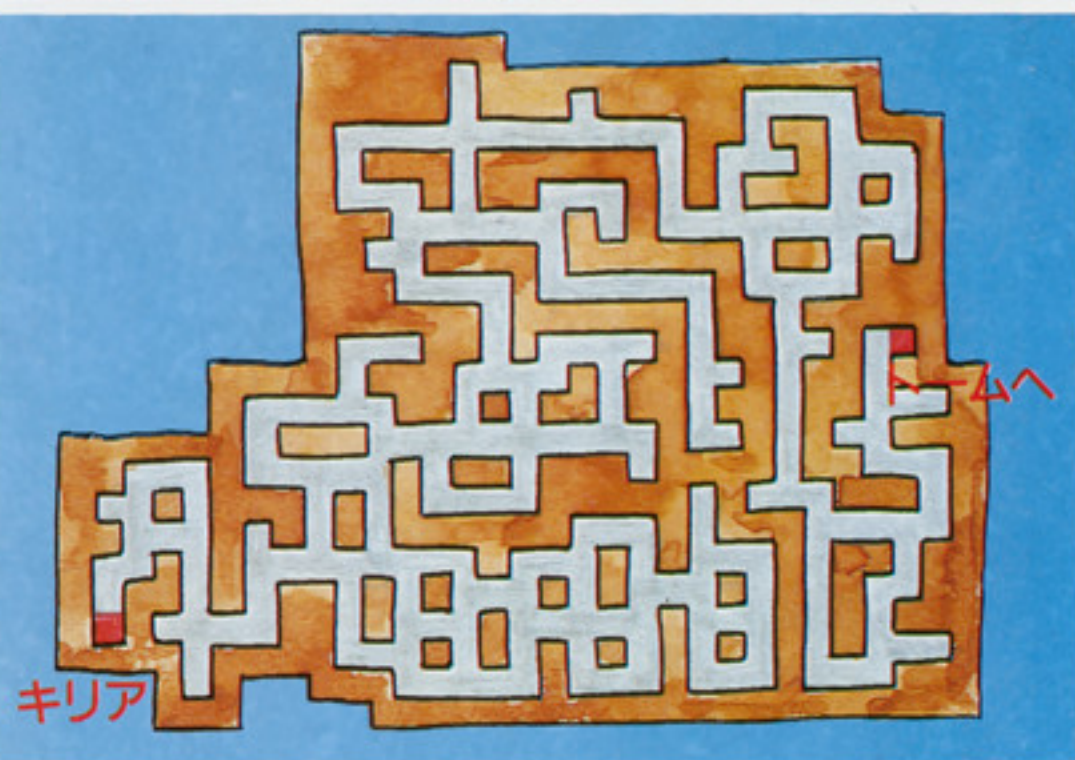
7 道具屋
ミジェ、赤の石、青の石などの珍しいアイテムが売られている。キリアは交通の便がちょっと悪いけど、そのぶんいい買物ができる数少ない掘出し物の街なのだ。

8 カジノ
娯楽の殿堂、カジノがあるのはここキリアだけ。ただ、こういった繁華街にはゴロツキも結構うろついている。注意してないと思わぬトラブルに巻き込まれるかも。

林道

キリアとトームを結ぶ林道は一本道ではなく、道が複雑に入り組んでいる。こんな場所で敵と長々と戦ってもメリットはない。右のマップを見ながら手早く渡ってしまうのが一番だ。また、ここに初めてきた人は入口でガロム親子に会うはず。彼らに会って話を聞いたら、もう一度ノートムの村に戻ってみよう。

ガロム親子との再会。でも、タイルルに自分の正体がバレてしまうのだ。

林道は道に迷いやすい。マーチャルシートなどのアイテムが役に立つだろう。仲間がいると心強いものがある。

トームへ
キリア

トームの村

職人の村、トームについにやってきた。この村のどこかに、染物職人のマクシがいるはずなのだが……。なぜかいない。それもそのはず、酒場にいた村人の話では、マクシは反逆罪でキリアの近衛兵詰所(このえへい)に連れて行かれたというのだ！　もともとピックの仲間なんだからどうせ裏で何か悪いことでもやっていたに違いないが、彼に会わないと仕事が果たせない。これは困った……。しょうがない、ここはもう一度キリアに戻るしかなさそうだ。

1 林道出口
キリアの街に抜けるための林道の出口がここ。林道の抜け方はマップをいちいち見るよりも、覚えてしまったほうが早い。何度か通ることになる場所だ。

2 宿屋
都会からだいぶ離れた場所なので物価もかなり安い。宿屋も一泊10GPで泊まれるのだ。林道の帰り道をより安全なものにするため、体力を回復しておくべし。

3 酒場
酒場ではマクシの行き先がわかるはず。また、「スイロでとうとう民衆による反乱が起きた」という話も聞くことができる。でも、スイロってどこにあるの？

4 道具屋
時間の魔石などのマジックアイテムを多く扱っている道具屋。どこでも買える品なので、わざわざここで買う必要はなさそうだ。ああ、お金がもっとあれば……。

5 マクシの家
マクシは反逆罪で捕らえられた後。当然、家のなかには誰もいない。でも、ここにはもう一度訪れることになるだろう。なぜかって？　それはこの家の奥にね……。

ジュゼンのほこら

もしロールがノートムの長老から封印石ミア・クルスの話を聞いているのなら、封印の道を通ってジュゼンのほこらとよばれるこの巨大迷宮に入ることができるはず。このほこらの奥にあるオーブの間に、封印石ミア・クルスはある。ロールの使命は、この封印石を悪人たちの手に渡らないよう安全な場所に移すことだ。が、しかし……オーブの間についたロールたちを待っていたのは、同じく封印石を探しに来ていた邪神クシャナの使い、ルビーアイだった！　ロールたちは必死に抵抗するが、ルビーアイとよばれるその男に簡単に倒されてしまう。それどころか、破妖門のかけらさえも奪われてしまった……！　ああ、どうしましょ!?

オーブの間
封印への道

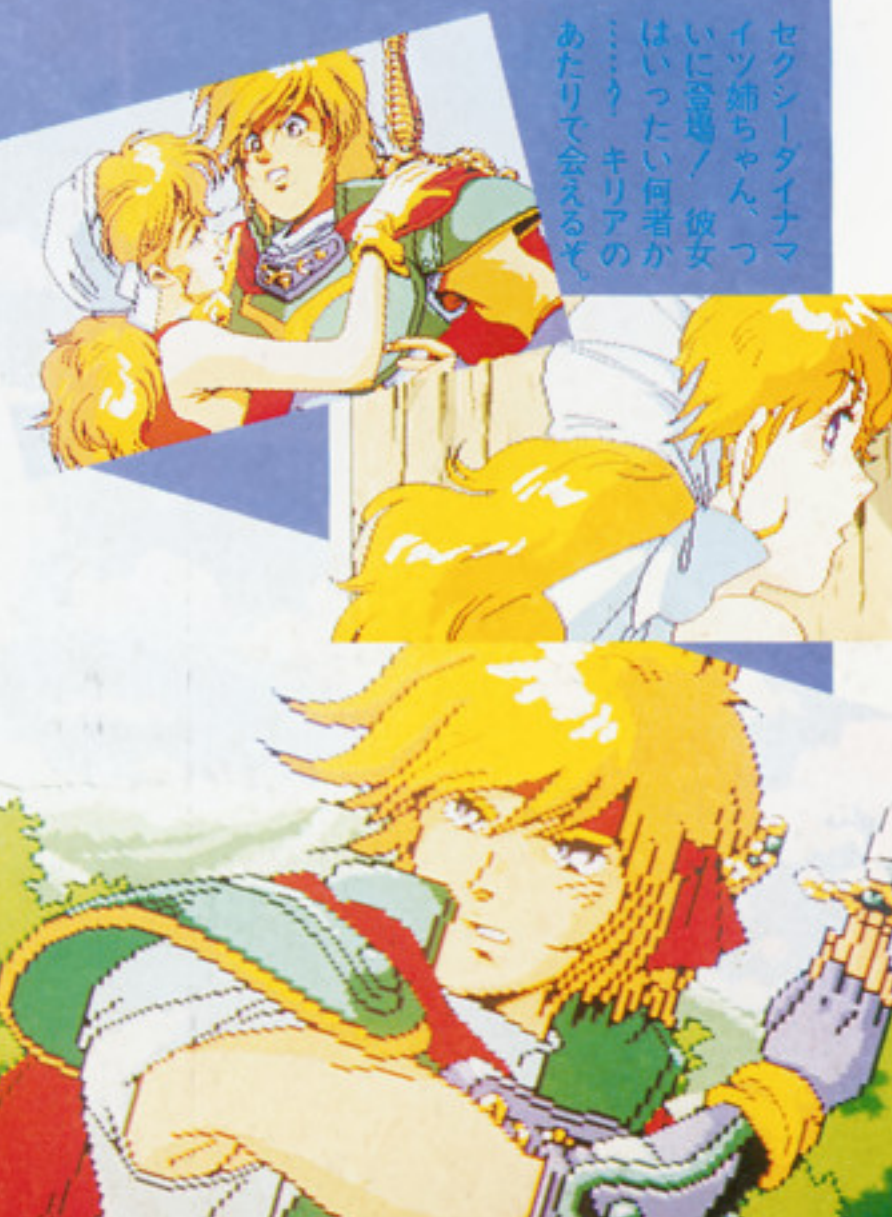
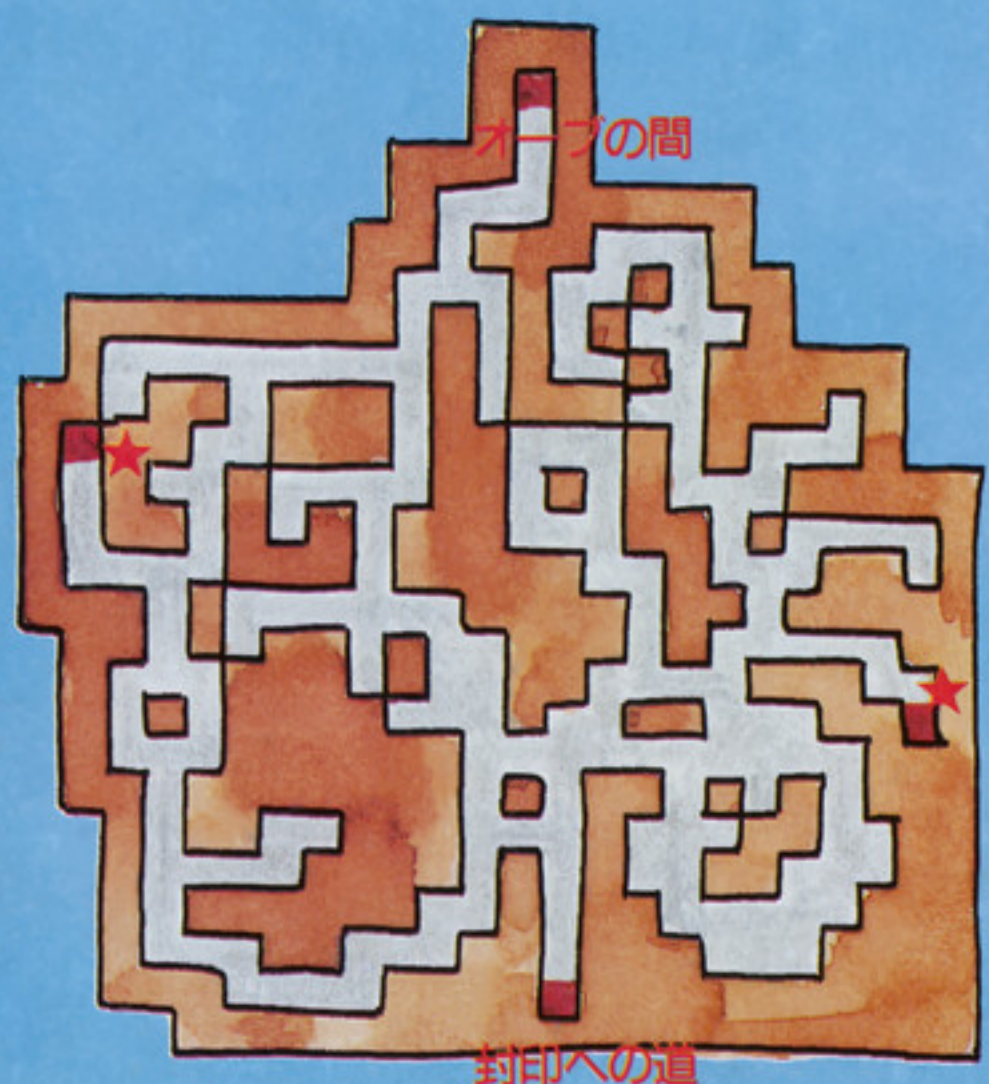
この扉の先に、封印石ミア・クルスが置かれているはずだ。早く取って帰ろう、なんて軽く考えていたんだけど……。

ガーン！　いきなり敵との御対面。はっきり言ってこのルビーアイ、強すぎて勝負になりません。まさに手づまり。

後半の展開はどうなるの？

邪神クシャナの復活と、その部下であるチュシア・ロリク、ルビーアイ……。破妖門のかけらも奪われてしまい、事態はますます悪い方向に向かっている。とにかく現在の状況では、彼らに勝つことはできない。もっと仲間がいればね……。

セクシーダイナマイツ姉ちゃん、ついに登場！　彼女はいったい何者か……？　キリアのあたりで会えるぞ。

ゆみみみっくす

ゆみみの一日をみんなに見せちゃう

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／ADV／CD-ROM

ゆみみとリップ、MEGA-CDのアイドルは誰の手に？マンガでもないアドベンチャーでもない、「ゆみみみっくす」……。ゲームの新ジャンルを開拓できるか!?

インタラクティブコミックというあまりに新しいゲームジャンルのために、今まで断片的な情報しか載せることができなかった竹本泉原作・ゲームアーツ開発の「ゆみみみっくす」。結局、いったいどんなゲームになるのか？ と最近は業界でもウワサになっている作品なのだ。まあ、実際のゲーム（正確にはゲームといっていいのかわかんないけど）の展開は、画面を見ながら物語を楽しむというOVA（オリジナルビデオアニメ）に近いノリになっていると思うんだけど……。実は、まだサンプル版が編集部に届いていないため紹介する側もその全貌（ぜんぼう）をつかみきれていなかったりするのであった。

そこで今月のMEGA-CD PRESSでは、大胆にもその物語を勝手に想像して読者に紹介してみることにしたぞ。タイトルは、題して“ゆみみの一日”／ 一部でカルト的なファンを持つ竹本泉が原作とキャラクターデザインを手掛けているだけあって、期待はふくらむばかりだ。あぁ、早く本物のゆみみに会ってみたい／ 来月あたりは動いている画面を紹介することができるかもよー。

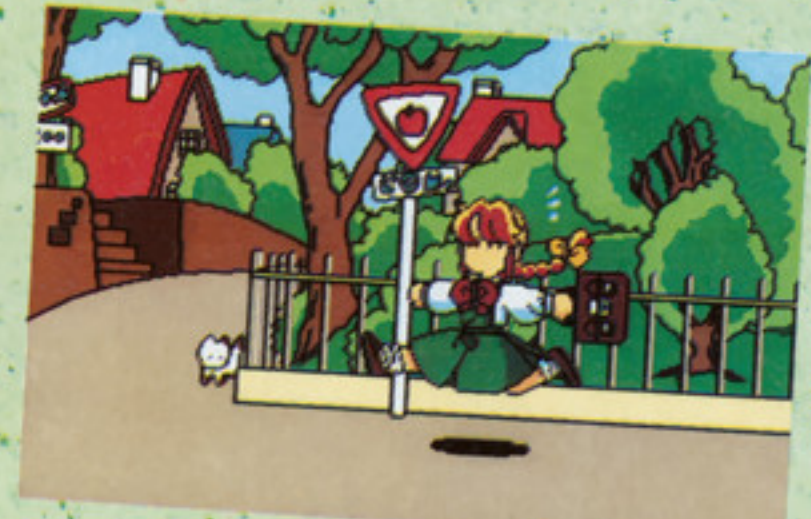
竹本泉先生の原画イラスト。ここに紹介した主人公のゆみみだけではなく、竹本先生が描く世界にはこうしたとぼけた感じのキャラクターがいっぱい登場するのだ。

編集部が予想する ゆみみの一日だっ！

今日は特別に私の一日を紹介しちゃうわ！

本誌初登場、これがゆみみのパパとママ。ママはとっても美人。パパは何をやっている人なんでしょーか。

朝ごはんはしっかり食べるタイプ。目玉焼にトースト。しっかりした食生活は美容にもいいのだ。

朝起きるのがとっても苦手。ママに毛布を取られてしかたなく起きるのでした。パジャマがかわいい。

きゃー、またまた遅刻だわー。なんていってるのかな？早く実際に動いている画面を見てみたいもの。

朝シャンはいまや女子高生の常識。え、シャワーシーンはないのって？ ヒ・ミ・ツ／

ゆみみのアップでーす。でも、いったい何に驚いているんでしょうか。ファンとしては気になるところ。

電忍アレスタ

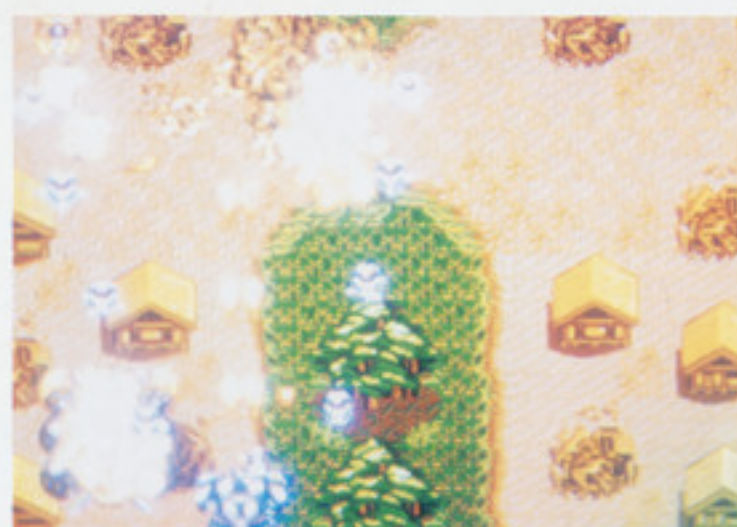
演出バリバリの最高峰シューティングここにあり.!!

コンパイル／8月下旬発売予定／価格未定／SHT／CD-ROM

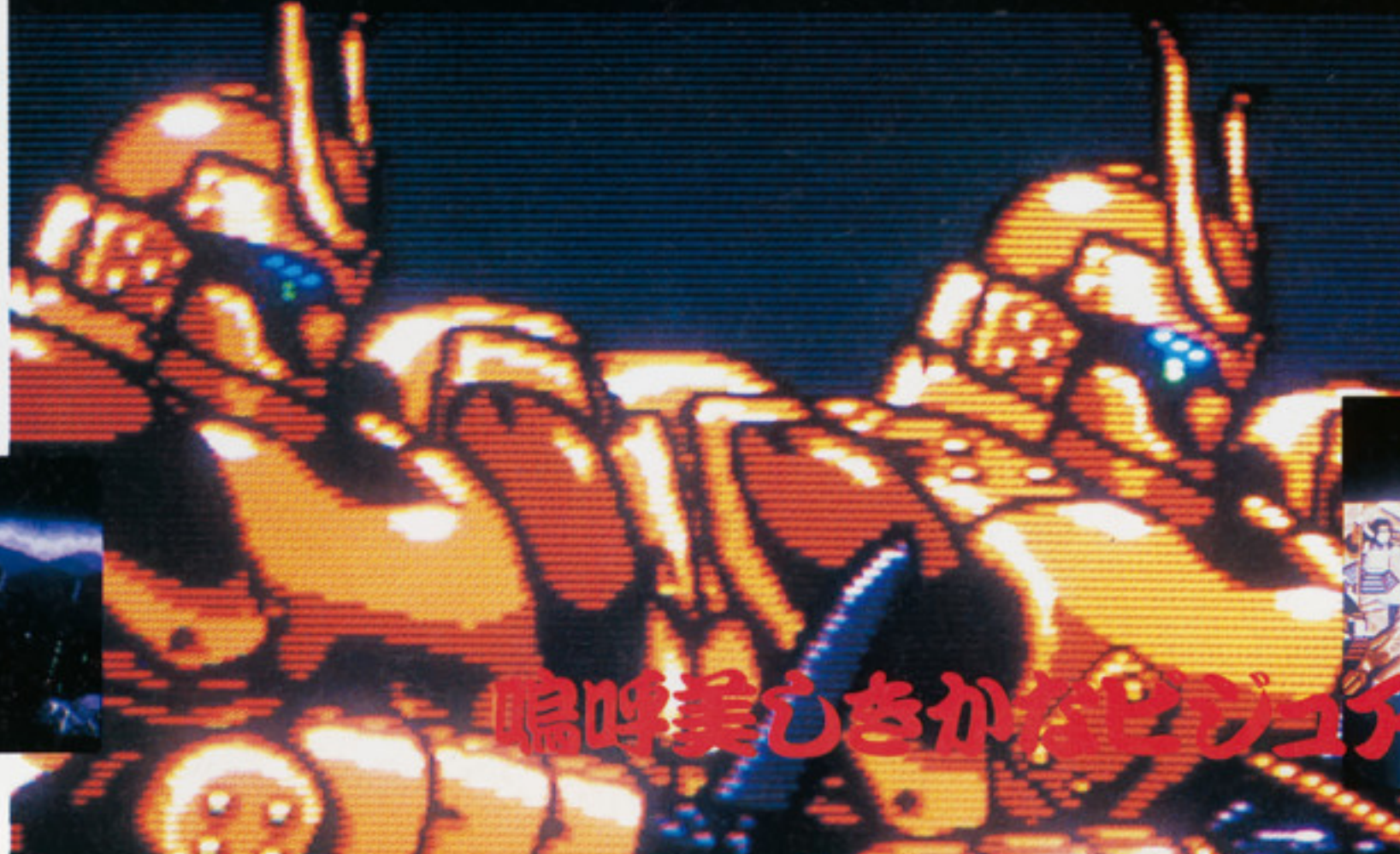
毎月紹介しているこのゲーム。日がたつごとに開発も進み、今回はオープニングビジュアルを紹介できることになった。人気ゲームだけにこれは目が離せないぞ！

行け!!電忍!!

とにかく写真を見てほしい。「武者アレスタ」のあのオープニングはROMであそこまでやった。そして、今回紹介したビジュアルは、紛れもなく電忍のものだ。戦国の味が出ていて、こ、これは！　と思わせるでき。とにかく早く、動いているところを見てみたいのが正直なところだ。次号あたりでは、ドーンと紹介できそうなので楽しみにまっていてくれ！

ステージ1。いざ、出陣の図。

ここが、忍びの里だ！

ビジュアルシーンもさることながら、ゲーム画面もいい感じ。ゲームの面白さは、何も心配ないか!?

忍びの里を守り抜くのだ!!

嗚呼美しきかなビジュアルシーン…

クイズスクランブルスペシャル

大自然のなかで動物と知的な会話を楽しめるぞ!?

セガ／5月29日発売予定／6,800円／QIZ／CD-ROM

MEGA-CDのソフトラインアップも、ずいぶんにぎやかになってきたよね。このクイズゲームの登場で、ジャンルもだいぶ幅広くなったんじゃないかな。

おととしあたりからゲームセンターでヒットしている、2人で一緒に遊べるタイプのクイズの登場だ。もちろん、1人でも面白いんだけど、2人プレイだと早押し対戦ができるってヤツ。直接参加していないギャラリーも、後ろでワイワイ楽しめるので、友達と遊ぶのにはもってこいだね。

基本的には4択クイズで、その問題数はなんと4000以上。ジャンルが偏っておらず、選択枝もユニークで凝っているので、何度でも気軽に楽しめる。たとえば、「太陽まで8分19秒で行けるものは？」という問題の選択枝は、①音②水③京浜急行④光といったぐあいだ。ローカルなネタでもうしわけないけど、京浜急行ってのはセガやソフトバンクの近くを走っている電車だったりするんだな、コレが。

さて、ゲーム内容をザッと説明してきたが、前号でも紹介したとおり、これは設定がものすごくヘンなのだ。もう一度かいつまんで話しておくと、博士と助手が、ワープ装置を誤って作動させ、研究所に帰るエネルギーがなくなってしまった。そのエネルギーとは知力であり、貯めるにはクイズに答えていくのが手っとり早い。そこで、ワープ先にいた動物に〝クイズ出したがり光線〟を当て、出題してもらっているというワケ。

1ステージに出てくる出題者は3匹。何ステージかごとに、ヘンなボーナスゲームも入っていて、なんとかして先に進みたくなる。いろんな動物の取り込み画像を見るのも、動く図鑑を見ているみたいで面白いしね。やめられない止まらないソフトになりそうだ。

野性の王国ではクイズが大流行か？

モニターに映る動物の姿は、キレイな実写取り込みで、しかも動く。これはアライグマか。

こいつに〝クイズ出したがり光線〟を当てると、問題を出してくるという、スゴイ設定だ。

さあ、答えなサイ

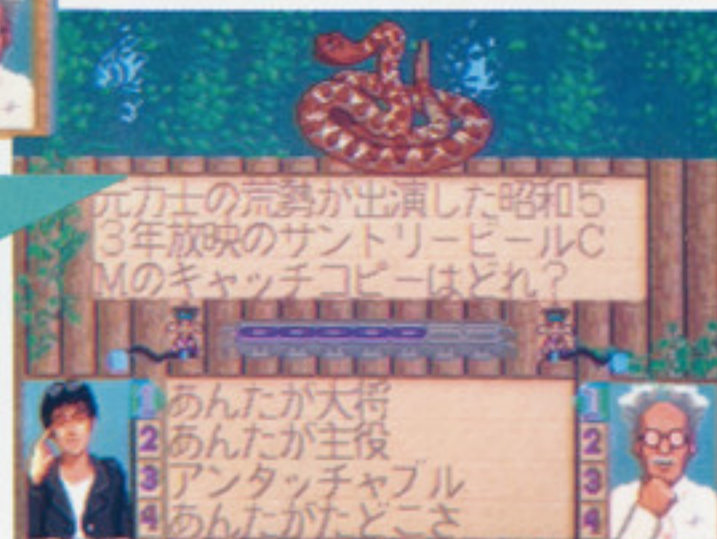
動物たちは出題する前に、何かひとこと言わないと気がすまないらしい。しかもダジャレ。

とってもヘビーなクイズだよ

Q：では、次の動物は何というでしょうか？

（答えはこのページのどこかにあります）

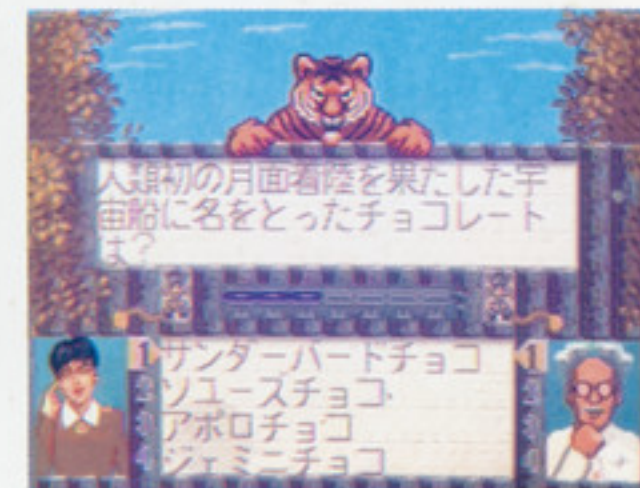
ヒント：電子ジャーは炊きたて

①まるでわかっトランな　②クイズを出しタイガー
③トランディな問題だよ

ボーナスゲームもヘンチクリン

パイ投げ

相手の顔めがけてパイを投げる。多くぶつけたほうの勝ちなのだ。

ロープ登り

空からぶらさげられたロープを登る。先に登り切ったほうの勝ち。

ボーナスゲームに勝つと

勝った人だけルーレットで遊べる。止まったところに書いてあるアイテムをもらえるのだ。

ワーイ！

クイズの答え：②

カプコンのクイズ殿様の野望

天下統一のためにはクイズを制すことじゃ

シムス／8月発売予定／価格未定／QIZ／CD-ROM

ゲームセンターで大人気の戦国シミュレーションクイズが、MEGA-CDで登場だよーん。普通のクイズゲームとは、ひと味違った楽しい趣向が凝らされているのだ。

数あるアーケードのクイズゲームのなかでも、シミュレーションの要素を取り入れた新しいシステムで話題をよんだ「クイズ殿様の野望」が、よりパワーアップされてMEGA-CDに移植されるぞ。

このゲームは基本的には4択クイズ。プレイヤーは戦国時代の大名となって、ほかの国の武将たちと領土を争い、天下統一を目指すのだが、その勝負の方法がクイズになっている。攻め込んだ領地の大名が出題したクイズに、一定数答えることができれば、その土地を奪えるってワケだ。土地をすべて自分のものにすれば、めでたくゲームクリアーとなる。

用意された問題の数は、なんと約4000。しかもMEGA-CD版では、問題を読み上げてくれるのだ。つまり、音声でも出題が聞けるってこと。人間の脳は、視覚よりも聴覚による情報を速く知覚するって話だから、早押しに命を燃やしているプレイヤーには朗報だ、なんちて。テレビのクイズ番組に参加しているみたいで、一層楽しくなったって感じかな。

ほかにも、アーケード版にはなかった機能がいろいろつく予定だ。なかでも面白そうなのは、2P対戦モード。これは、プレイヤーが選択した大名の国以外は、すべてが大名不在の土地となる変則ルールが用いられている。もちろん、それらの土地をすべて自分のものにしたほうが勝ちになるのだ。土地争いはやはりクイズ。早押しクイズに同時に参加して、早くノルマを消化したプレイヤーが土地をもらえる。相手の土地に領地が囲まれると、正解のノルマが上がってしまうなど、戦略的な要素もあるぞ。

まるで本格的な戦国シミュレーションみたいな画面でしょ。目的もやっぱり、天下統一だったりするのだ。

クイズの出題形式は4択。たまにイベントなどによって、3択になったりもするぞ。

Vay ～流星の鎧～

ファンタジックでサイバーなRPGだぞ

シムス／12月発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

シムスのオリジナルRPG「Vay」は、登場人物の性格などが細かく設定されていて、感情移入が楽しめそうな作品だ。まるでTRPGのようなプレイができるかも。

シムス初のRPGとして、期待されているのがこの「Vay」だ。なんでも、ファンタジックな世界とサイバーな機械文明を、同時にゲームのなかに織り込んでいる、なかなか魅力的な作品みたいだぞ。両極端な世界がどのように共存しているのか、ちょっとストーリーをのぞいてみることにしよう。

昔、モンスターと人類が一緒に暮らす、魔法の存在する惑星があった。あるときその星に、惑星外文明の兵器"ランドメイル"が落下してきた。それを使って世界を征服しようとする者が出現したが、ローディシア大陸諸国の王によって、ランドメイルは封印された。

だがその後、隣のダーネック大陸で、もうひとつのランドメイルが発見された。ダーネック国はこれを解析し、同様の機械兵器の開発に成功、世界侵略を始めた。

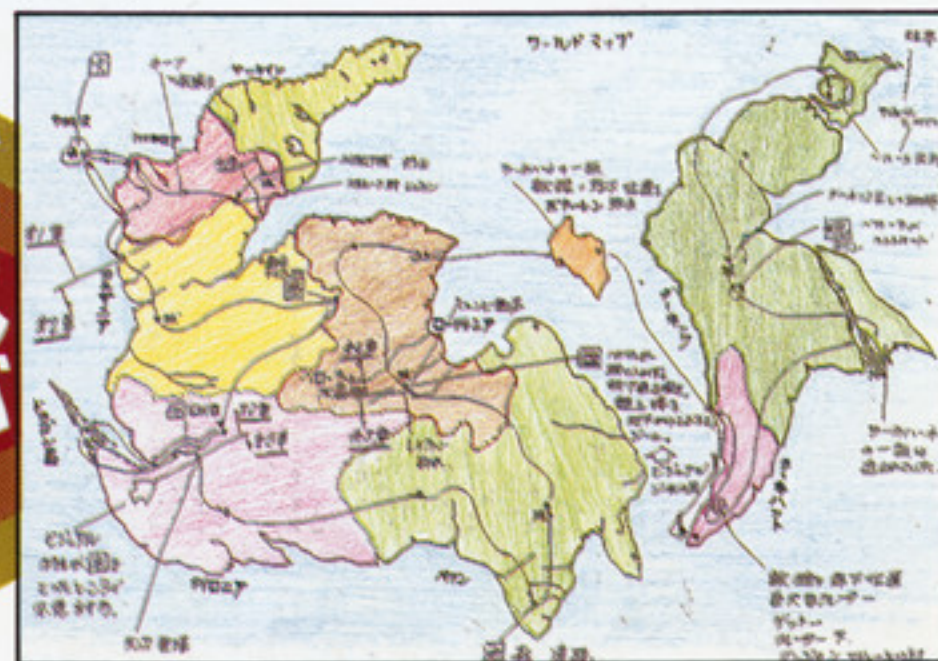
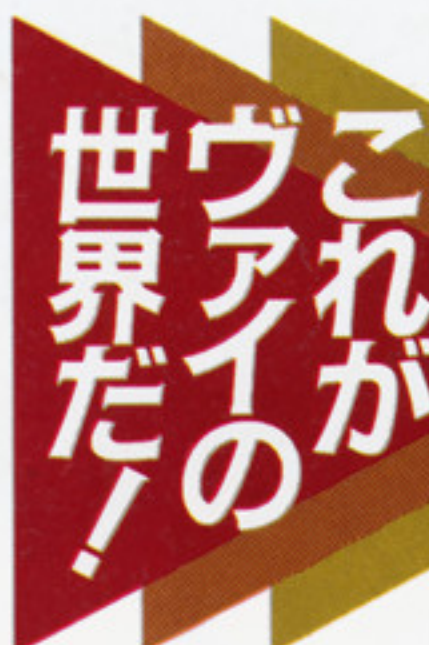
そこでダーネック国に滅ぼされた、ハイネロア国のハイベルガー王子は、封印されたもう一体のランドメイルを解放し、世界に平和を取り戻すため立ち上がったのだ。

なるほど、単なるファンタジー世界ではないワケね。この設定は戦闘シーンなどに生かされ、前半はモンスターとの、後半はロボットとのバトルがメインとなってくるらしいぞ。変化に富んだ展開が楽しめそうだね。

このように、シナリオやキャラクター、世界などの設定が、非常に細かく、しっかりしているのが「ヴァイ」の特徴だ。その広大なマップを載せておくので、想像力を働かせて楽しんでちょうだい。

システムは従来のRPGとほぼ同じになっている。わかりやすいし、とっつきやすいね。

戦闘シーン。これはモンスターを相手にしているので、まだまだゲームの前半なのかな。

 ※なお、「クイズ殿様の野望」「Vay」の写真は開発中のものですので、今後ゲームの仕様等変更されることもあります。

アフターバーナーIII

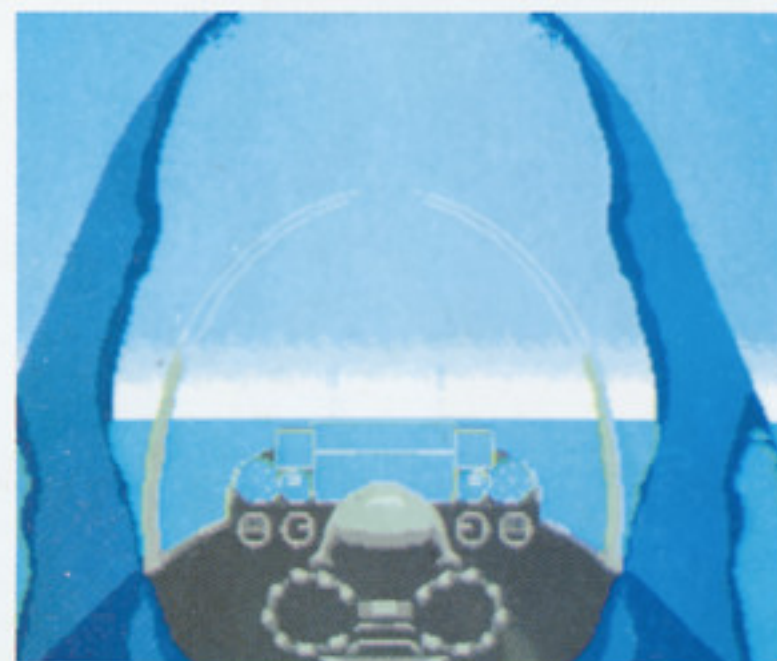
CSK総合研究所／8月発売予定／8,400円／SHT／CD-ROM

アーケードの大作がMEGA-CDで登場！

アーケードで人気の3Dシューティングゲーム「アフターバーナー」がなんとMEGA-CDで登場する。MEGA-CDだからこそアーケード版での臨場感を引き出せる！

アーケード版でおなじみの「アフターバーナー」がＣＳＫ総合研究所（ＣＲＩ）から「アフターバーナーIII」として登場することになった。メガドラユーザーの大半は心待ちにしていた１本ではないかな。このゲームを移植するＣＲＩは、メガドラ参入第１弾として「ギャラクシーフォースII」を昨年発売している。今回もセガ体感ゲームのビッグタイトルということなので楽しみなところだ。

ところで、この「アフターバーナーIII」はＣＤで発売ということだけど、果たしてIIとどう変わるのだろうか？

やはり、ユーザーとしてはオープニングにＭＥＧＡ-ＣＤならではのグラフィックとサウンドを入れ、ゲーム中には拡大・縮小回転機能をフルに使った画面にぜひ期待したいところだ。今回は開発中の画面写真を入手したのでさっそく紹介しよう。

コックピット内の様子。拡大・縮小、回転機能を使った操作性に注目しよう。

アニメーションを使い迫力あるゲームに！

発進

無事任務完了、いざ帰艦！

着陸

MEGA-CDハミダシ情報

先月はちょいとお休みしたハミダシ情報だけど、今月はネタが多いぞ。まずはRIOT日本テレネットは、アニメ版権ものの超ビッグタイトル「銀河鉄道999」と「サイボーグ009」の２本をいきなり発表したぞ。「999」の企画は「シルキーリップ」の遠藤正二朗氏が担当し、リップのシステムをバージョンアップして効果的なアニメ原作のアドベンチャー化をはかるそうだ。また、「009」は旧作アニメと原作マンガをミックスさせた雰囲気で、009の加速装置を表現したスピーディなアクションゲームを目指す模様だ。また他ではウルフチームのさらなる新作、セガ・ファルコムのMEGA-CD用ソフト（一説では３本ほど？）なども来月にはタイトルが発表されそうだ。こりゃあ今後MEGA-CD市場もだいぶ騒がしくなってきそうだぞ。続報を期待すべし。

シュールド・ウェーブの新作「ココロン2」の初公開画面だ。正当派アクションに期待。

「ココロン2」では頭、胴体、武器の３つの要素でキャラ作成が可能だ。楽しめるぞぉ。

こっちはヒューマンの「アルスラーン戦記」の新着画面。ＳＬＧっぽいね。

夏は映画の続編も出るだけに話題も高いね。ゲーム自体もお墨つきの面白さがあるぞ。

※画面写真はすべて開発中のものです。

BEメガホットメニュー

BE-MEGA HOT MENU PART 2

ロイヤルブラッド

光栄／6月25日発売／9,800円／SLG／8M+B・2

光栄のファンタジータイプシミュレーション登場!!

ワクワクする魔法とモンスターの世界

メガドラの名作シミュレーションの中には、「バハムート戦記」「マスターオブモンスターズ」といった、剣と魔法、モンスターたちとの戦いをテーマとしたシミュレーションがあった。光栄の「ロイヤルブラッド」もそんなファンタジータイプのシミュレーションで、モンスターや魔術師を操(あやつ)って、他国を制圧するといった、ファンタジーものファンにはこたえられない内容なのだ。今回ははじめての紹介ということで、ゲームのシステムを見ていくことにしよう。

物語とゲーム目的は、モンスターと人間が共存するイシュメリアという島国を支配する邪悪な王エセルレッドを倒すこと。そしてそのために6つの宝石と、王冠を求め全土30の領地を制覇して新しい王とならなければならないのだ。

ながーいおつきあいができるのだ

ゲームシナリオは4つあり、そのシナリオをセレクトしたあとで、6人のプレイヤーの中から好きな人物を選んでゲームを始める。

このときに軍師となる相談役を、4人の中から選ぶことができる。

このゲームの特徴は、シナリオによって島を支配している領主と、それぞれの領地が異なり、さらにプレイヤーが選ぶ6人の領主たちの能力や、領主を助ける仲間も違ってくることにある。これでゲームを何度も楽しめるぞ。また、2Pでもゲームができる点や、セーブが2カ所できるなど、ユーザーサイドに立ったうれしい作りとなっている。

エラン・ブランシェ　軍事力が高い、新王最有力候補の1人。

レッドワルト・ライル　文官タイプの領主。ブランシェ家とは犬猿の仲。

レアンデル・モーブル　森の民を従え、新興勢力を築きあげた領主。

ランフランク・コーラル　火山地帯に領地があるため大地震に悩まされる。

イリアス・フェリアス　王国エセルレッドの領地の近くに本拠地を構える。

ガッシュ・クリサリス　離れ島を治め、平穏な暮らしをしていた。

これがゲーム進行の中心となる4つのコマンド!!

ゲームが始まると、光栄シミュレーションには欠かせないイベントフェイズがある。ただし、このイベントが他の光栄の作品とはちょっと違うのだ。まずイベントには天災イベントなるものと、モンスターイベントといった2つのイベントがあり、これがランダムに発生する。天災イベントは特定地域に発生する、大雪、大火事、大地震、大水と、すべての地域に発生する疫病(えきびょう)などがある。モンスターイベントはイシュメリアの神がつかわすモンスターによるイベントで、国を豊かにしているとラッキーモンスターが領主にとって助けとなることをしてくれたり、軍事ばかりを行なっているとイービルモンスターが暴れて、領主をいじめたりする。そしてこれらのイベントが終わるとコマンドフェイズとなり、毎月、軍事、民政、対外、その他といった4つのコマンドの中からひとつを実行することができる。4つのコマンドはさらに4つに分かれていて、それらは以下の表のとおりだ。

不吉な雨雲が島を通りすぎて、大水の被害がある場所で発生する。民政コマンドの開発で防災や開墾をしていないと悲惨だ。

死に神が舞い降りると、疫病がはやるのだ。

軍事コマンド	民政コマンド	対外コマンド	その他のコマンド
戦争 他国に攻め込むためのコマンド。兵士が増え、軍事力に自信がついたら、攻め込む国を選んで攻撃開始。ただし攻め込む国に強力なモンスターや魔術師がいることも…。	**開発** 領地の開発をするコマンド。それぞれ金が10かかるが、開墾は土地の利用価値が上がり、防災は防災度を上げる。これらでラッキーモンスターが登場することも……。	**同盟** 他国と不戦同盟を結んだり、破棄をするときに使う。てごわい相手がいる場合、このコマンドを有効に使って対処することが領地拡大にもつながる。	**情報** 自国の領地の状態や人物、さらに第5部隊のデータを見ることができる。ただし、他国のデータを見ることはできないので注意。
雇用 敵との戦争を有利にするなら、雇用で兵士の数を増やすこと。ただしあまり増やしすぎると、維持費がかかることにも注意しよう。	**施し**(ほどこし) 領民たちに作物の施しをすることにより、統治力を上げることができる。	**交渉** 他の当主の領地にいる家臣を引き抜くときに使う。さらに、力が強くなったら、他国を降伏させて相手の所有している宝石や王冠を手に入れる方法もとれる。	**交替** 領主の交替をするコマンド。
移動 移動、兵士や作物、金を隣接する自国領地内または空白地帯へ移動させることができる。ただし、移動させる数は慎重に決めないと敵に攻められたときは悲惨だ。	**輸送** 味方の領地へ作物や金を輸送するコマンドで、送ることも受けることもできる。軍事コマンドの中の移動コマンドと間違えて使わないこと。	**計略** 他国の領地を荒らすために使う。成功すると、総兵士数、統治度、防災度、土地価格のいずれかがダウンする。	**委任** 自国内の領地をコンピュータに委任させたり、委任の解除をしたりする。領主のいる領地を委任することはできない。
特別 第5部隊という、特殊な部隊を戦闘に投入できるのも、このコマンドによるモンスターや特殊兵隊との契約のおかげ。ただし維持できないと契約が解除されてしまう。	**取引** 商人と作物の売買をするコマンド。物価には高い、安い、普通の3つがあり、安いときに買い、高いときに売るといい。ただし兵士の俸禄分まで売らないこと。	**調達** 隣接する他国の領地から金や作物を奪うことができるのだが、それによって名声が下がるので注意すること。	**探索** 他国の領地の第5部隊の情報を入手できる。金が5つかかるが、戦闘前にはぜひ行なおう。また、伝説のアイテムが手に入ることもある。

ゲーム進行のポイント

ゲームが始まると、すぐにでも戦争をしたくなるものだが、内政で国を豊かにしておかないと、すぐにお金が続かなくなる。また、シナリオによって難易度が変化するので、最初はシナリオ1でゲームを始めることをおすすめする。

シナリオ1は各国の領地も広く、初心者向きに作られている。

待ちに待った戦闘モード!!

他国に戦争をしかけると戦闘モードに突入する。光栄のシミュレーションの中でも、かなり戦闘に力が入っているゲームで、それだけ盛り上がった戦闘が繰り広げられる。

まず、戦闘場所のグラフィックが各地で異なり、さらに第5部隊といったモンスターや魔術師との戦いが加わる。そのため、兵士の数が多いからといって安心して戦うと、敵の第5部隊にあっという間に倒されてしまうことがある。それだけスリリングな作りなのだ。

モンスターを雇えば、それだけ兵力が強化されるものの、維持費もかかる。雇うときは懐を計算すること。

まずはどの国のどの領地を攻めるかをカーソルで選択。この選択が、じつは意外に先での領地拡大にも影響してくるので注意して選択すること。

攻撃側と防御側に分かれる。敵の旗がたなびく本陣を攻め落とすか、敵を全滅させると勝ちなのだが、ドラゴンが第5部隊にいることもあるので注意して戦うこと。

兵士は3つのタイプに分かれ、重装騎兵、重装歩兵、長弓兵、と第5部隊に分かれる。第5部隊はモンスター、特殊傭兵、宝石魔術師が受け持つのだ。

スピードボール2

CSK総合研究所／6月19日発売／6,800円／SPT／4M

パンチ、ケリ、何でもアリの未来のスポーツゲーム

緻密な計算と過激なラフプレイ

アメフトとアイスホッケーを足して2で割ったような、一風変わったスポーツゲームがやってきたぞ。その名も「スピードボール2」。海外ではかなり人気があるゲームで、今回国内向けに発売されることになったのだ。

内容はきわめて単純。敵味方それぞれ9人の選手が球を奪い合い、相手のゴールに投げ込めば得点、というものだ。ボールを持ってからの歩数制限やバックパスの禁止といった細かいルールはいっさいナシ。そのうえ、相手チームの選手をどつきまくることもできて、なおかつそれが得点になってしまう。こんなスカッと爽快なゲームはなかなかありませんよ、ハイ。もちろん、単純にどつきあうだけではなく、選手のトレードやパワー配分といった戦略的な部分もしっかりフォロー。対戦チームのデータをチェックしながら、独自の作戦を立てることもできるのだ。まさに、知性と野性が交差する、ニュータイプのバトルスポーツゲームなのだ。燃えるぞ!!

ハンドボール＋アメフト＋ホッケーという、豪快なフューチャースポーツ。もちろんラフプレイもＯＫ。ガンガンいけ！

フィールド中央からボールが出てきて試合開始。左上に見えるコインは、マネージメント用の資金になるぞ。

特殊な仕掛けもある。この丸い穴に球を投げ込むと、反対側の壁から出てくるのだ。

ゴールを決めると、リプレイ画面が流れた後に選手のガッツポーズ。気分爽快な演出なのだ。

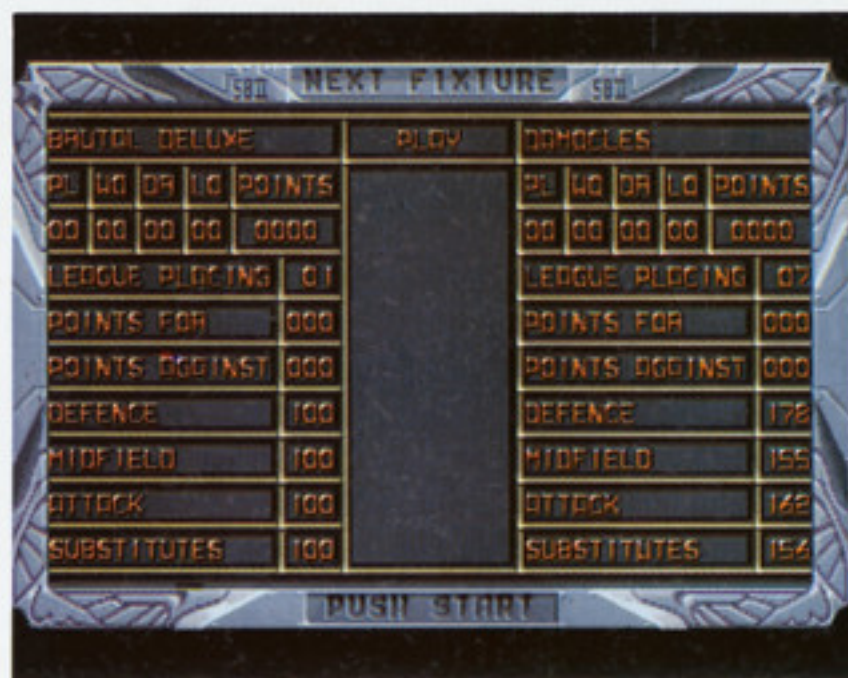
マネージメントモード

頭を使ってチーム戦力アップ！

デモゲームとプラクティス以外のモードには、必ずこのマネージメントがついている。プレイヤーは、ここで各試合前に作戦を立てるのだ。トレードしてスター選手を起用したり、対戦相手のデータを調べたりといったこともできるぞ。チームメンバーの能力をチェックしてスタメンを選んだりするのも、このマネージメントモードで行なうのだ。

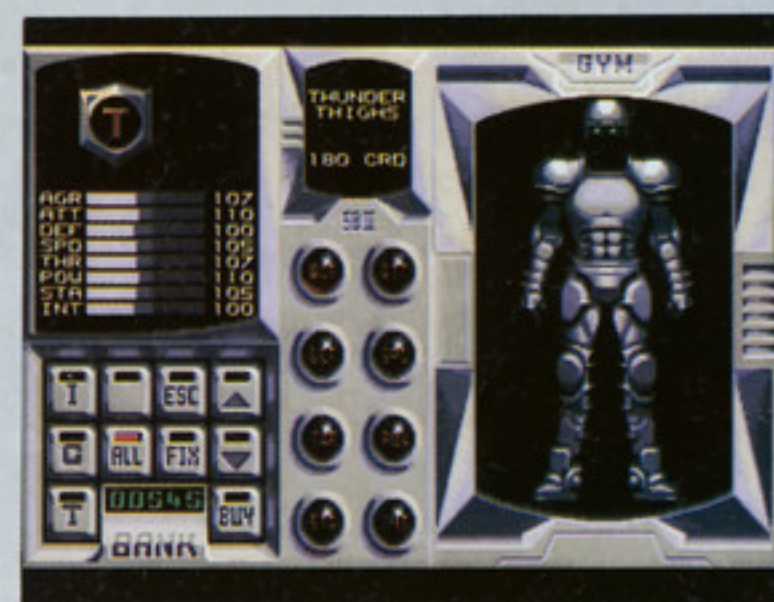
なかでも非常に重要なのが「ＧＹＭ(ジム)」だ。ここで料金を払うと、メンバーの能力をアップすることができる。細かく分類された能力のうちのどれをアップするかは、監督としてのプレイヤーの腕の見せどころだ。

各試合の前には、かならずこのマネージメントモードの画面が表示される。ここで頭をしぼって作戦を立てておかないと、試合で泣きを見ることになるぞ。

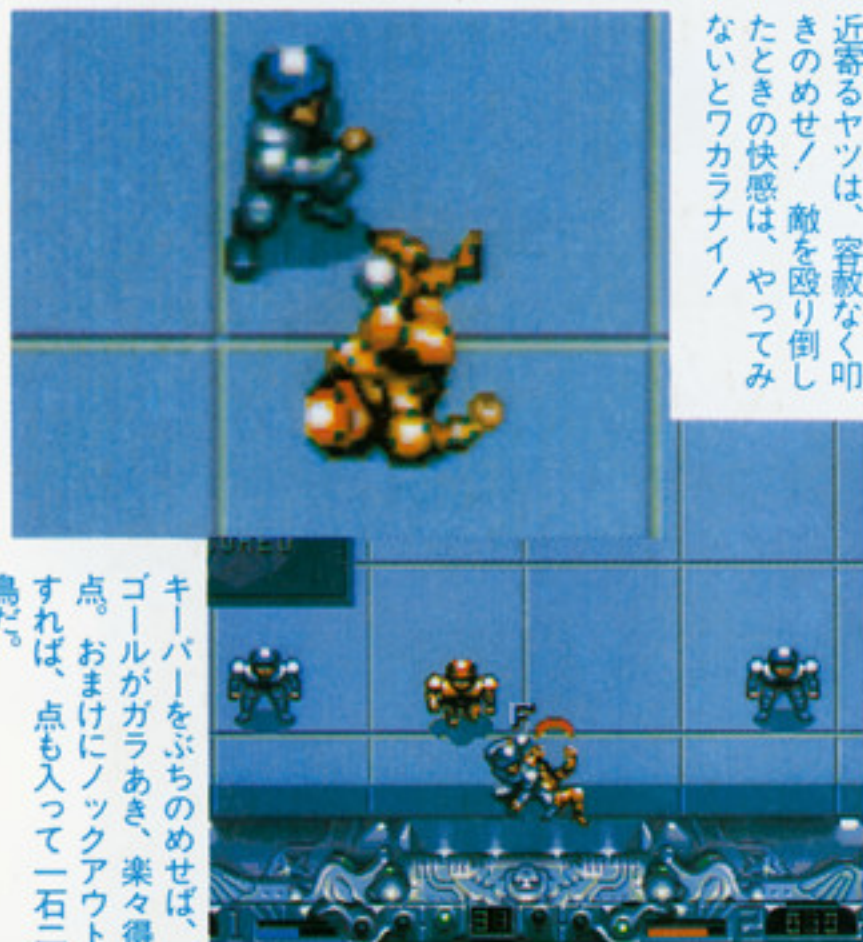
BRUTAL DELUXE		PLAY	DAMOCLES	
LEAGUE PLACING	01		LEAGUE PLACING	07
POINTS FOR	000		POINTS FOR	000
POINTS AGAINST	000		POINTS AGAINST	000
DEFENCE	100		DEFENCE	178
MIDFIELD	100		MIDFIELD	155
ATTACK	100		ATTACK	162
SUBSTITUTES	100		SUBSTITUTES	154

選手のデータを見ながら、どのポジションの選手を強化するか検討。攻めのチームか守りのチームかは重要なポイントだ。

次の対戦チームのデータも、即時に呼び出せる。対戦相手に応じて、スタメンを組み直すことも可能だ。

フォワードは破壊力、キーパーは抵抗力や遠投力を上げたりして、バランスの取れたチームを作ろう。

ジム

ここでは、8つに分類された各選手の能力（侵入力、抵抗力、遠投力、ＨＰ、奪取力、速さ、破壊力、チームワーク）の中から、好きなものを選んで強化できる。つまり、試合中に稼いだお金を使って、選手をパワーアップするのだ。どの選手をどの能力をどれくらい伸ばすかで、チームの色が決まってくるぞ。

ラフプレイでGOGO!

このゲームの得点方法は、左の4種類。ゴールはもちろん、敵をぶん殴っても得点になるのだ。ラフプレイ大歓迎、ガンガンはり倒そう。ほかにフィールド上に設けられた特殊な装置で点数を稼ぐ方法もある。状況に応じて4つの方法を使い分け、ムダなく点を稼げ。

近寄るヤツは、容赦なく叩きのめせ! 敵を殴り倒したときの快感は、やってみないとワカラナイ!

キーパーをぶちのめせば、ゴールがガラあき、楽々得点。おまけにノックアウトすれば、点も入って一石二鳥だ。

4つの得点方法

❶ゴールする

いちばんオーソドックスな得点方法。敵のゴールに球を放り込めば得点だ。1ゴールの得点は10点で、別の得点法よりも点数が高い。

敵の攻撃をかわしつつ球を運びシュートを決めるのだ。

❷敵をどつく

ただ殴(なぐ)るだけではダメ。完全にノックアウトさせ、試合続行不可能にし、退場させないと点にはならない。得点はゴールと同じく10点。

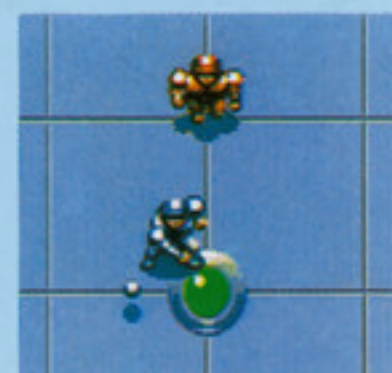
選手のHPが0になると、ノックアウトで10点追加だ。

❸スターランプをつける

フェンスにある星型ランプに球を当て点灯させる。ランプは5つで、全部つけると10点ボーナスが入るのだ。スキをつきマメに点を稼げ。

スターランプは5つ。全部つければボーナス10点だ。

❹ドームにボールを当てる

両軍のゴール前に設置された、緑に光るドーム。これにボールを当てると、2点のゲインとなるのだ。敵がいないときに連続で当てろ。

熱中しすぎると敵に囲まれてゴールを狙えなくなるぞ。

プレイモード

並みいる強豪をけちらし三冠王を目指せ

基本的なルールを覚えたら、いよいよゲーム開始だ。ゲームには1人用と2人用がある。1人用の場合、ゲームのモードは下に紹介した4種類だ。まずは操作方法に慣れるまで、プラクティスモードで練習することをオススメするぞ。どのモードでも、基本的な部分は同じ。要は勝ち抜き戦か総当たりか、自分の好きなモードで楽しめばいいのだ。

もちろん、最終的な目標は、プラクティスを除く3つのモードすべてを制覇(せいは)し、三冠王になることだ。勝ち進むにつれて、どんどん強力なチームが出てくるぞ。試合中にがんがんコインをかせぎ、マネージメントモードでチームを強化して三冠王を勝ち取るのだ!

ボールがワープする場所などもあるので、まずはプラクティスモードでフィールドの仕掛けと操作方法になれよう。

ノックアウト

コンピュータ側のチームをすべて破るまで続く、総当たり戦。もちろん一度でも負ければオシマイなのだ。腕に自信のある人にオススメ。

リーグ

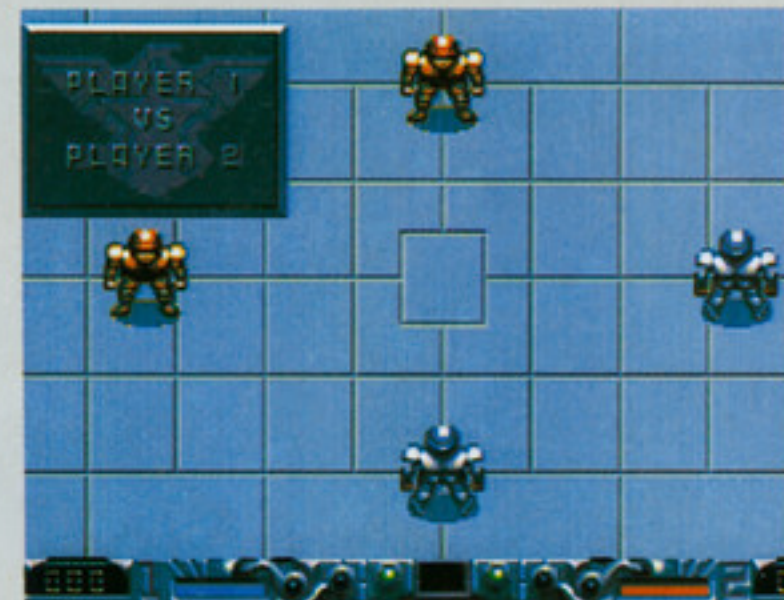
ファーストリーグ(上位)とセカンドリーグ(下位)各8チームのリーグ戦。最下位から始めてファーストにステップアップし、優勝を目指す。

カップ

2回戦って、その合計点で勝敗を決めるマッチモードによる、全3回戦の勝ち抜き戦。優勝チームには栄誉あるゴールドボールが与えられる。

プラクティス

敵チームが出てこない、文字通りの練習。パスなどの練習はできるが、相手チームがいないのでラフプレイの練習ができないのが残念。

2Pプレイモード

レッドチームとブルーチームにわかれて対戦だ。基本値はどちらも同じ。マネージメントで差が出るぞ。

こういうゲームでは、人間どうしの対戦ほど面白いものはない。もちろんこのゲームは2P対応。2回戦って合計点を競うマッチモードや、3回戦で先に2勝すれば勝ちのベスト・オブ・スリー、5回戦で3勝すれば勝ちのベスト・オブ・ファイブもあるぞ。

2人プレイには、3つのモードがある。

ツインクルテール

WAS／7月26日発売／7,800円／SHT／8M

少女が魔法で魔物を粉砕、可愛いシューティング

タロン平原～オーロフ城

さあ、ここでは、前回やったことのおさらいをやっていくぞ。詳しいことは……、前号を見よう！

ご無事でございますか！？

ここで、前回のおさらいをしておこう。毎月ＢＥメガを読んでる人も、復習のつもりで読んでほしいな。

このゲームは、ファンタジーの世界を舞台にしたシューティングだ。ファンタジーっていうと、ＲＰＧやＳＬＧと思いがちだけど、これはちゃんとしたシューティング。それもお話仕立てになっていて、ステージをクリアするごとに話が進展していくのだ。

お話の内容のほうは、魔法使いの弟子サリアが、捕らえられたお師匠様を助けるため、魔物たちと戦っていくと、さらなる展開が……、という感じのもの。

サリアは５種類の魔法を駆使して戦っていく。５種類の魔法というと難しそうだが、ショットとボムがあるいわゆる普通のシューティングゲームなのだ。

以上で前回のおさらいは終わり！

バイン大峡谷～エラン城

よーやく、お師匠様を助け出した。え～い、こうなったらほかの2人も面倒みちゃうわよ！

バイン大峡谷・ドーラ城

まずは、ドーラ様の救出。バイン大峡谷での戦いは、敵ばかりでなく足元にも気をつけなくてはならない。あんまり崖っぷちを歩かないほうがいいぞ。といっても、道が狭いからそうもいかない。もう気をつけるしかない。峡谷を抜けるとドーラ城。ボスは蜘蛛の化けものだ。

峡谷と城との間をこいつが塞いでるのだ。

足元注意！落ちたら、死んじゃうよ！

リエルドの洞窟・エラン城

今度の舞台は洞窟だ。なんとも不気味な感じで、嫌だね。敵も変な奴がいっぱい出てくるので要注意。ボスが相手でなくとも、危ないときには大技を使ったほうがいいぞ！

行き先が見えないほど暗いのだ！

洞窟のボスがこいつ。３つの頭が、いろいろな炎で攻撃してくるぞ！

救出!!

ドーラ城にいるボスは蜘蛛の化けものだ。小蜘蛛を放ったり、炎を吹いたりしてくる。大技を出し惜しんでは、やられてしまうぞ！

ドーラ様、ご無事ですか！？

よく来てくれました、サリア。サファイヤは取られてしまいましたが、私は無事です。

こいつがエラン城のボスだ。炎や怪光線で攻撃をしてくるぞ。そのうえ、魔法陣状のバリアみたいなものまで張ってくる強敵だ！

ザード山脈

エラン様にもらった風のローブを使い、空中戦だ！　魔物たちをけちらして、ガドウのところまで一気に向かえ！

風のローブをまとっての空中戦だ。所々にある砦のようなものは、飛び越せないぞ。注意しろ！

ザード山脈のボス。先に乗っている奴を倒さないと、ドラゴンにダメージを与えられないのだ。

ザード山脈中盤で登場する中ボス。稲妻を発するだけなので、これをかわせれば問題ないのだ。

えー!! 悪者は別にいたの？

私は・・・奴らにだまされていたんだ。オニキスの魔力を開放すれば、私を助けてやるとささやかれて・・・！

エラン様を救出すると、風のローブなるものがもらえる。これを身にまとうと、なんと空を飛べるのだ！　さあ、これで一気に反逆者ガドウのところまで……。と思ったら、やっぱり出てきた魔物たち。ここでサリアは、空中戦をすることになるのだ。

空中戦では、魔物たちもさることながら障害物がまた癖者。通れるところが狭くなっていて、そこに魔物が集中してくるという、お決まりのパターンが続くのだ。ここはタイミングを図って避けるしかない。

そして、ようやくガドウのもとへ、たどり着いた。そこでガドウに聞かされた話は……。え〜い、そいつを倒してやる！

お師匠様たち大紹介!!

サリアのお師匠様を含む、3人の魔導士をここで紹介するぞ。3人は、それぞれ違う宝石を持っている。その宝石こそが、魔力の源、力の象徴なのだ！

オーロフ ルビー

ご存じ、サリアのお師匠様。彼がサリアを戦いに巻き込んだ張本人。

ドーラ エメラルド

繁栄を使命とするエメラルドを持つ魔導士。この3人は城を持てるほど、偉い立場にいる。

エラン サファイア

3人の持っている宝石は、現代でいう太陽のようなもの。全ての民に恩恵を与えている。

BEメガ 裏技リーグ Vol.26

先月のシムス通信でふれた「武雷」のサウンドテストはまだ発見されていない。でも、今月のシムス通信ではスゴイ裏技を提供してくれたので、そっちも見てね。

サンダープロレスリング列伝

補欠 同じ選手を複数選択

まずワールドチャンピオンシップ以外のモードで、自分の使用する選手を決定。

そのあと、コンピュータ側（もしくは2P側）の選手を決めるときに、すでに選択した選手にカーソルを合わせてB、Cボタンを同時に押してみよう。たったこれだけで、同じ選手を何人でも選択できるのだ。

（千葉県・片倉佳隆・17歳）

「ワールド～」以外のモードで、選択ずみの選手に合わせてからB、Cボタンを押すと……。

同じ選手が何人でも使用可能になる。でも、敵と味方の区別が難しくなるぞ。

トージャム&アール

補欠 レベル0を発見！

ランダムワールドとフィックスワールドのどちらでもいいから、レベル1のマップの右上に行くと、なぜか小さな島があって、そこにはプレゼントが6個も置いてある。

また、レベル1の左下には穴のあいた島があり、ここから落ちるとレベル0に行くことができる。

しかもレベル0では売店（？）でラムネが飲み放題だ！

（福島県・大島成永・17歳）

レベル1から…

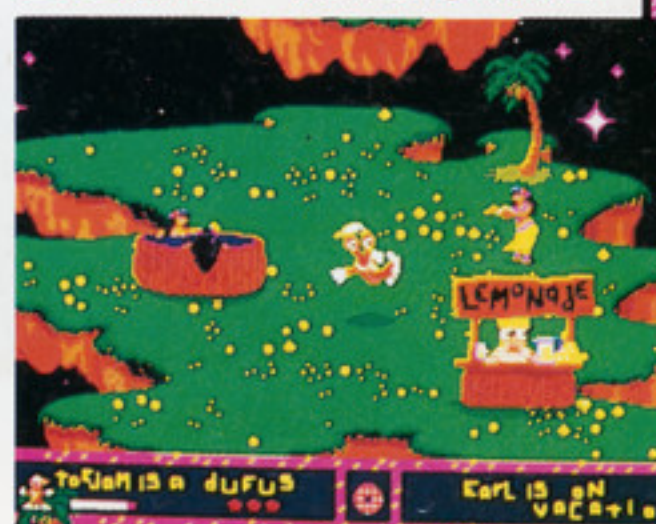
プレゼントがどっさりの小島だ！

浮き輪などを使えばこの島へ来れる。帰るためのプレゼントも用意しておけよ。

この島にはプレゼントはないが、中央にある穴から落下すると……。

おもいきって落ちてしまえ！

ここがレベル0なのだ

無理に来る必要はないが、ここが幻のレベル0だ！ ちなみにここから落下すると、それまでに進んだ最高のレベルへ戻ることができる。

鋼鉄帝国

1軍 スーパーボムが99に！

各面の最初にある、自機選択の画面が表示されているときに、2P側のコントローラーのボタンを「C、A、C、A、スタート、B」の順に押してみよう。

このとき、しっかりボタンが押されていれば効果音が鳴るので、あとは自機を選択して普通にスタートしてみよう。これでスーパーボムの数が99になっているはずだ。

（東京都・スティール・22歳）

この画面でコマンド入力。1度しくじると、その面では入力できなくなるので、慎重にね。

ボムの残数に注目。なんと99個になっているのだ。

1軍 残機を99にする

まずオプション画面に入ってから、難易度をハード、自機のストックを2、クレジットを1、サウンドテストを65というように設定しよう。そして、そのままサウンドテストにカーソルを会わせて、AかBボタンを1回押してから（1回押したら設定は変更してもよい）ゲームをスタートすると、なんと残機が99の状態で始まるぞ。

（岐阜県・岩本淳・19歳）

この設定にしたら、サウンドテストでボタンを一回押すだけで、残機が99の状態で始められるぞ。

●裏技リーグ欄外編《クルードバスター》【面クリア後の体力回復ステージで、自販機を破壊すると残り人数が1人増える。】（東京都・KAIZANSU・22歳）←制限時間のあいだ、ほとんど叩きっぱなしじゃないと無理だけど、体力の回復よりもはるかにお得だね。補欠に認定。

シャイニング・フォース

補欠 タオ専用の「すごい水着」

第3章の「バストークの採石場」で、戦闘終了時にほら穴の中に入って、左下の壁を調べると「すごいみずぎ」が手に入る。このアイテムをタオに持たせると、フィールド画面のタオのグラフィックが水着姿になるぞ。

（東京都・橋本直明・19歳）

水着は「月のしずく」がある洞窟の、この場所に隠されている。タオに持たせてやれば、グラフィックが変わるよ。

補欠 アンリ専用の「きついふく」

第3章の最後の戦闘中（一本橋）に、ハンターエルフが3人いる場所の左のほうを調べてみると、「きついふく」を入手できる。

これをアンリに持たせると、フィールド画面のアンリがボディコン姿に変わるぞ。

（東京都・辻田信亨・16歳）

「きついふく」はここだ。敵を全滅させる前に取ってしまおう。役に立つモノではないが、せっかくだからアンリに渡してね。

補欠 「けんじ」を発見

第4章の「ウランバートルの砦」での戦闘中に、右下の城壁のすきまに生えている木を調べると、「けんじ」が見つかる。ただし、このアイテムは使っても何の効果もない。

（広島県・中村洋一郎・14歳）

4章の砦で、戦闘中（必ず）にここを調べると「けんじ」がある。これはソニックの折茂さんだ。内輪ウケのアイテムだから効果はないよ。

補欠 謎の「ヨーグルトリング」

パオの教会の近くでヨーグルトを仲間に入れたら、さっそく戦闘に加えて敵を倒させてみよう。すると、ヨーグルトは戦闘後に自分でヨーグルトリングを落として（一定の確率らしいので、落とさないときもある）、すぐにそれを拾うので、あとは誰かにリングを渡そう。ちなみにこのリングは戦闘中に使うと経験値1ポイントを得ると同時に、使ったキャラクターの姿がヨーグルトになってしまうという、恐ろしい（？）アイテムなのだ。

（福岡県・ヨープレイト・16歳）

ヨーグルトリングを使った結果、主人公の姿がヨーグルトに。でも、戦闘を終わらせればもとに戻る。

2軍 ムサシとハンゾウの見つけ方

●「ムサシ」の見つけ方

第7章のプロンプトで、王様に閉じ込められた牢から脱出できたら、いったん街に戻ろう。そのあと扉が2つある建物（本陣のそばにある）の壁の中央を調べてみると、ムサシが書き残したメッセージがあるはずだ。これを読めばムサシが仲間になってくれるぞ。

ゲームの世界観から浮きまくったキャラだが、使える者であることは確かだ。楽にクリアしたい人は使うべし。

牢から脱出後、ここを調べるとムサシのメッセージが残っている。あとは本陣に行くだけ。

●「ハンゾウ」の隠れ場所

第8章のルーンファウストで、街に入ってすぐの場所にある木を調べると、なんとそこには忍者のハンゾウが隠れている。

（宮城県・笹岡勝・22歳）

こいつもムサシと同じく、製作者の趣味で入れた感じがするが、ソウルスチルを使える貴重な存在だ。

ハンゾウはルーンファウストに入った直後の、この場所に隠れている。

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は、そのなかから抽選で1名を選び、代表とさせてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏に、ゲーム名と裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名（未発売は除く）も忘れずに。

宛先

〒108　東京都港区高輪2－19－13
NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社
「BEEP！メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

大リーガー	お好みMDソフト＋海外ソフト＋αのおまけつき！ 怒濤の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。
補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。 ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。
1軍	お好みGGソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。 「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。発見するのが困難なものも含むぞ。
アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。 ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。例えるなら「ABC＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。 ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。程度としては適度はパワーアップコマンドって感じかな。
草野球	500円分の全国共通図書券を進呈。 とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、BEメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

●裏技リーグ欄外編《シャイニング・フォース》【新しくゲームを始めて主人公に名前をつけたら、カーソルを「おわる」に合わせる。そして2P側パッドの、スタート＋A、B、Cボタンを押したまま、1P側パッドのAボタンを押すと、味方の名前までもつけかえられるモードになる。】（東京都・高尾弘幸）←だけど、ヨーグルトだけは名前を変更できないのだよ。アマに認定。

●裏技リーグ欄外編《シャイニング・フォース》【一度エンディングを見たら、最初のメニューで適当なデータをロードする。そして「はやくよんで～」の表示になったら、下＋スタートを押しながらA、B、Cボタンのどれかを押すとサウンドテストに。】（東京都・ED）←これはセガネットなどですでに知っていた人も多いみたいだ。補欠に認定。

SPACE FEVER
スペースフィーバーの遊び方

1 コインを投入してください。
1人用　1ゲーム……………100円（コインは枚まで入れられます。）
2人用　1ゲームずつ……200円

2 1人用か2人用のボタンを押してください。

3 ゲームセレクトボタンを押してゲームを選択してください。

4 コントロールでレーザー砲を左右に移動させて、侵略者の攻撃をかわしてください。また、発射ボタンを押して迫ってくる侵略者を撃破してください。

5 宇宙空母を撃ち落すと得点が追加されます。

6 1,500点以上得点すると、レーザー砲が

7 レーザー砲が全滅したり、侵略者に基 ゲームオーバーです。

宇宙空母

ゲームA
中央部を境として2組の集団が攻撃してきます。

ゲームB
援軍が続々と登場してきます。

ゲームC
攻撃しながら左右に移動し前進してきます。

3種類のス
ゲームが楽

IMPORTANT
The volume is now adjusted in the self-test.

HISTORY BINARY ANALYSIS of the TV-GAMES

TVゲームの歴史　第4回　文責：渋谷洋一／監修：漆原龍之介

インベーダー義兄弟

「スペースインベーダー」は瞬く間にダイナマイトヒットをよんだ。そして、そのまばゆいばかりに降り注ぐミラクルコールを浴びて、まさに雨後の竹の子のごとくあちらこちらでいっせいにニョキニョキと出現した〝義兄弟インベーダー〟たち。今回は前回のタイトーコンパチ機種に引き続き、セガコンパチ機種、オリジナル基板を使用した代表機種を何点か紹介する。

スペシャルデュアル

セガ社「スペースアタック」は、スペシャルデュアル基板で、この「スペースアタック」ともう1つ、「ヘッドオン」が一枚の基板でスイッチパドルにより選択できた。この「スペースアタック」はフルグラフィック方式。他の〝インベーダー〟にはない、鮮やかな青いバックが目を引いた。インベーダーを倒すとたいていの〝インベーダー〟は10点、20点、30点と十の単位でスコアが記録されたが、このゲームではすべてに0が1つ多く、百の単位でスコアが記録された。それと特筆すべき点はオシレーターから発せられるその迫力のあるサウンドだ。クァーン、クァーンっと独特な胸に響く音が印象的だった。

ぶたまん

この「スペースアタック」の前に「スペースファイター」、「センカンヤマト」という〝インベーダー〟があり、それらは操縦桿で操作した。これらセガ系の〝インベーダー〟は当時の業者からは〝ぶたまん〟とよばれていた。この当時からの業者は、今でも〝ぶたまん〟という言葉を聞くと苦い顔をする。

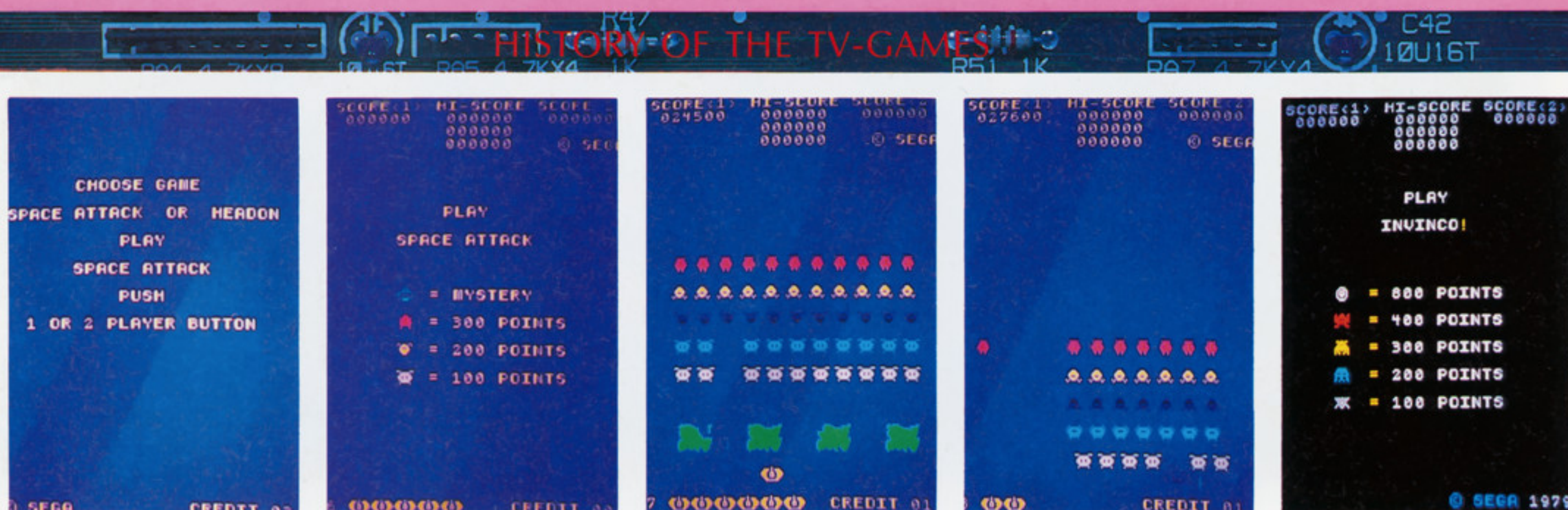
子供を降らしてくる

子供を降らしてくる〝インベーダー〟はタイトー社の「スペースインベーダーパート2」が初めてではない。大森電機社の「シャトルインベーダー」がそうだ。画面を見るとインベーダーのキャラクター数の少なさに、なんとへぼいインベーダーだろうと思うだろう。だが、コインを投入して実際にプレイしてみると、ミサイル発射台から飛び出すそれのように、飛んでいくミサイル。さらにそのバァーンという気持ちのいい発射音。そして極めつけは、次から次へと子供インベーダーを降らしてくるUFOだ。その驚異は当時、衝撃的なものだった。

高速発射

ホーエイ社（後のコアランド社）の「スペースストレンジャー」は通称、〝減点インベーダー〟とよばれていた。それはトーチカを撃つと50点減点させられたからだ。このフィーチャーはあまりにも不評で、名古屋撃ちもできなかったので、「スペースストレンジャー」は不人気に終わってしまった。だが、すぐにその後「パート2」が出回り汚名を挽回した。高速な弾を発射するビーム砲を備え、減点トーチカのフィーチャーを排除した。そしてこの「スペースストレンジャー」は、UFOがひっきりなしに出現する。当時それはものすごく豪快なゲーム展開に感じられた。

さらにUFOの出現パターンに〝ちょろ〟とよばれるものがあり、これはUFOが画面に顔を出したかと思うと、すぐに引っこんでしまうというふざけたものだった。通常は狙っても当てられないほど

CHOOSE GAME
SPACE ATTACK OR HEADON
PLAY
SPACE ATTACK
PUSH
1 OR 2 PLAYER BUTTON

テーブルきょう体の「スペースアタック」はスイッチパドルにより、「ヘッドオン」もプレイできた。

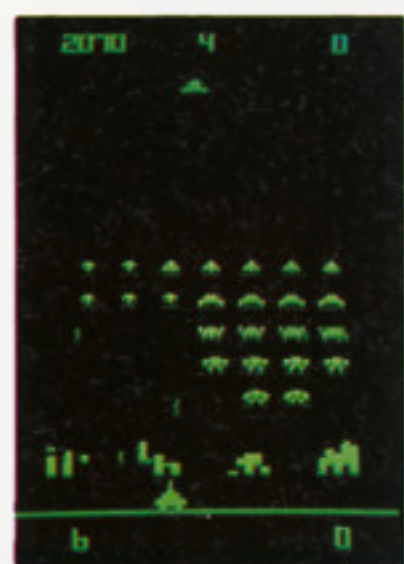
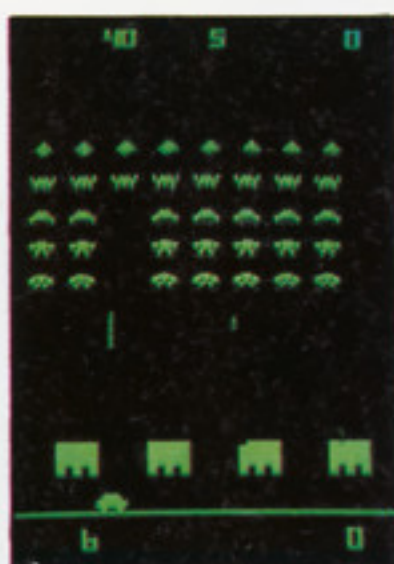
PLAY
SPACE ATTACK
= MYSTERY
= 300 POINTS
= 200 POINTS
= 100 POINTS

10点インベーダーが100点インベーダーに。タイトーの「インベーダー」よりもスコアの位が1ケタ高い。

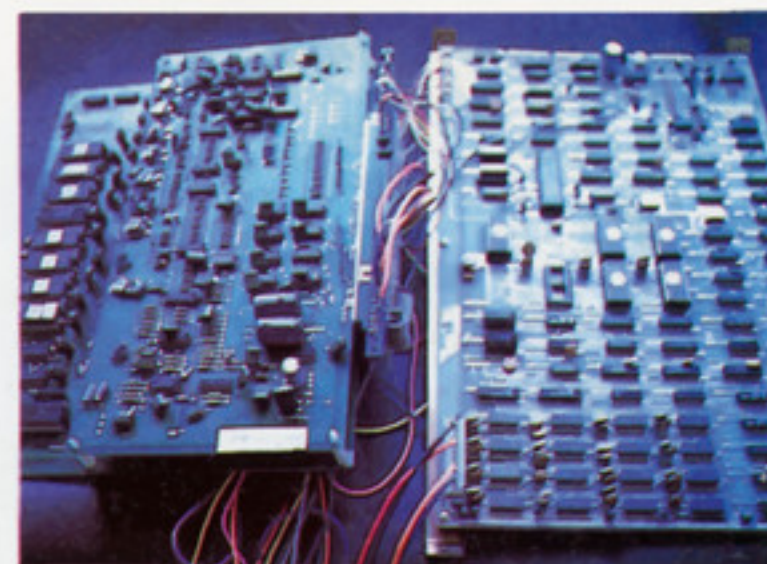
鮮やかな青いバックに当時、目を見張った。クォァーン、クォァーンという独特な発射音が印象的だった。

「スペースアタック」は名古屋撃ちができない。このために人気はあまり上がってはいかなかった。

PLAY
INVINCO!
= 800 POINTS
= 400 POINTS
= 300 POINTS
= 200 POINTS
= 100 POINTS

「スペースインビンコ」。後発の〝インベーダー〟だけに多彩なフィーチャーが、盛りだくさんだった。

初の〝子供降らしインベーダー〟大森電気「シャトルインベーダー」。子供を惜しみなく多数降らしてくる。

「シャトルインベーダー」の発射音はバアーン、バァーンという独特な、気持ちいい迫力のあるものだった。

ゲームをスタートするとルーレットが回り出し自機が増えるサービスポイントを決定する。しまった8000点!!

もともとインベーダーの数は少ないが、UFOからひっきりなしに子供インベーダーを降らしてくる。

セガ、スペシャルデュアルボード。左側に見えるグレムリン社の基板が、実はオリジナル。

BINARY ANALYSIS

一瞬しか顔を出さない。まれにまぐれ当たりすると、バグってインベーダーがそのまま縦に落ちてくる。恐怖のバグ技があった。

クロックスピード調整

IPM社(現アイレム社)からは「IPMインベーダー」が発売されていた。外見はタイトー社の「スペースインベーダー」にそっくり。だが、グラフィックはフルグラフィック方式でキャラクター単位のカラー表示。「スペースインベーダー」はラインカラーなので、ハード的にもプログラム的にもまったく違う〝えせインベーダー〟だ。

名古屋撃ちは可能だが、300点UFOの法則性はなく、ランダム処理によるまさにミステリーポイントとなっている。

この「IPMインベーダー」の特筆すべき点はそのプログラム、ハードの完成度だろう。とくにハード面では基板もコンパクトに収まり、さらにボリュームによるスピード調整までもがついていた。このスピード調整はゲーム全体のスピードを可変するもので、そのスピードに応じて初心者用、上級者用と設定を変更することができた。

ワンチップマイコン8035

任天堂の「スペースフィーバー」は当時の〝インベーダー〟の中で最も完成度の高い〝インベーダー〟と目(もく)される。それはそのサウンドにワンチップマイコン、インテル社8035を採用していたことだ。この8035はワンチップCPUで、その内部にROM1キロ、ROM32バイトを内蔵する。これで、メインCPUに負担をかけることなく、自在に音を発生させていた。

ゲーム内容は別名〝インベーダーABC〟とよばれるように、Aゲーム、Bゲーム、Cゲームと3種類のゲームが楽しめた。Aは左右から迫ってくるインベーダーが中央にきたときに一段下がるもので、Bはインベーダー群が横に一列、また一列と出現してくるものだ。そしてCは最もスタンダードなタイトー社の「スペースインベーダー」とまったく同じ形式。また「スペースフィーバー」は名古屋撃ちもできた。

セガ社「スペースインビンコ」は多彩なフィーチャーを持った後発の〝インベーダー〟だ。基板はスペシャルデュアル2にあたり、もう1つは「ヘッドオンパート2」。これらのゲームは当時のセガ社直営のゲームセンターでさえあまり置かれていなかった。

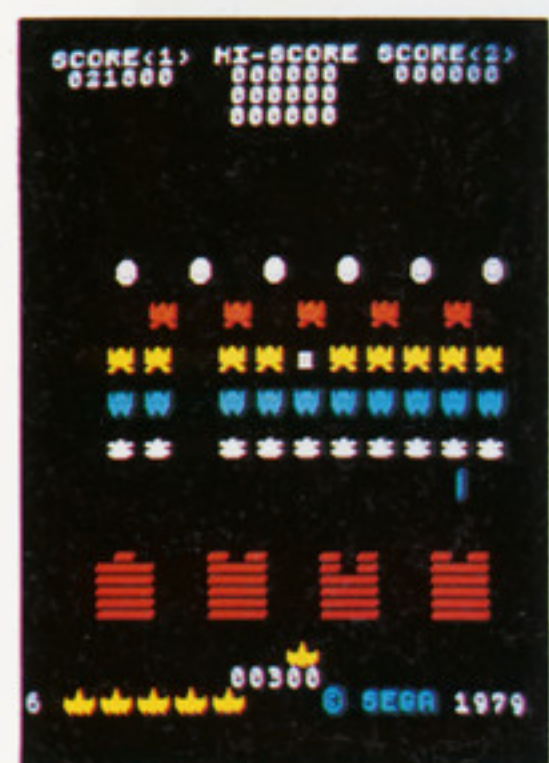
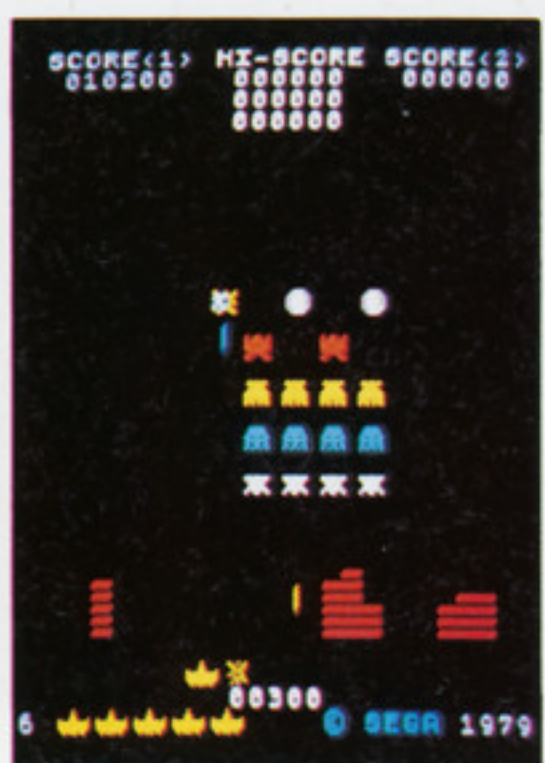
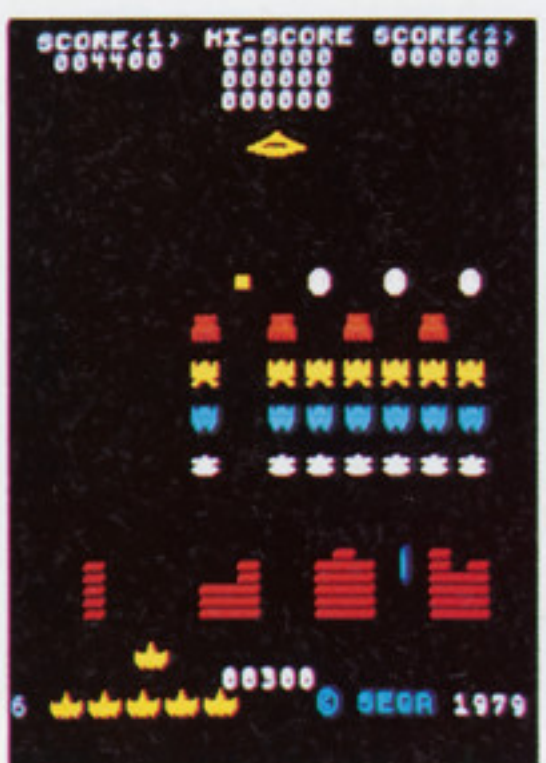
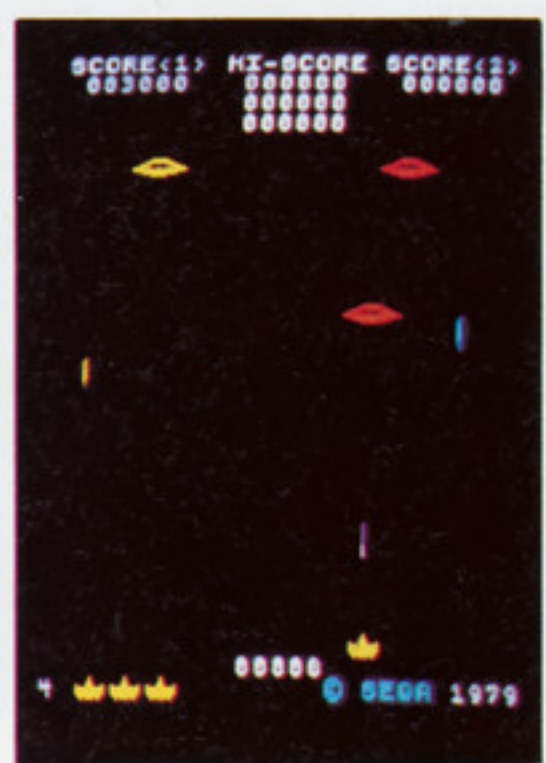
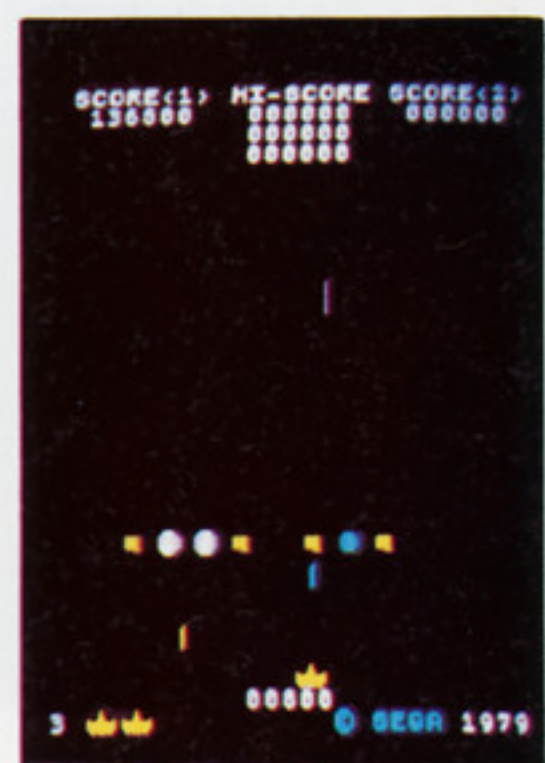
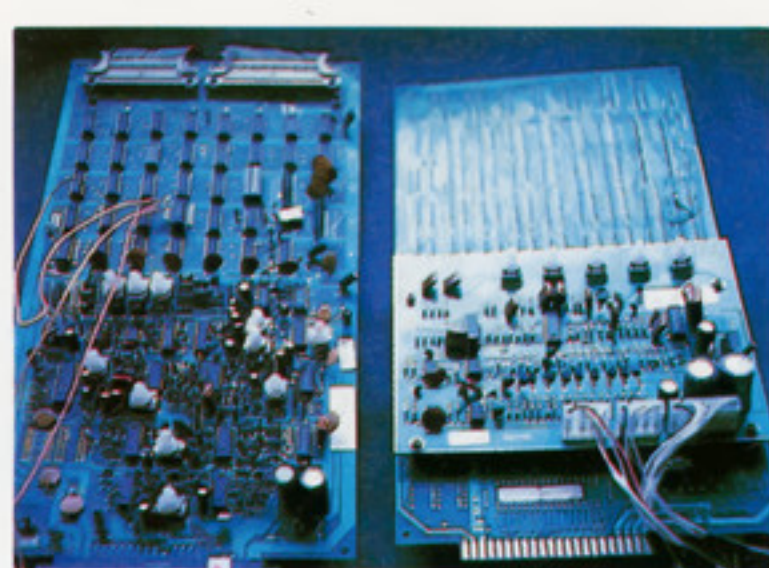
ゲーム内容は一見すると普通の〝インベーダー〟だが、数々のフィーチャーが盛り込まれた贅沢(ぜいたく)な作りになっていた。たとえば、縦のインベーダーの列を手前から順に倒すのではなく、レインボウのように中間から弾を通して、間のインベーダーから当てるようにする。当たると＊マークのような敵にインベーダーは変化する。そしてその＊マークの敵を倒すと、誘爆(ゆうばく)してまわりのインベーダーを一気に倒してしまう。それに最上段のインベーダーは3度弾を当てないと倒せないようになっていたり、面クリア時には、「スペースアタック」同様UFOとの一騎討ちがある。これほど工夫されたものだったが、発売時期が遅れたため、ほとんどの人々に興味を持たれなかった。

インベーダーサクセス

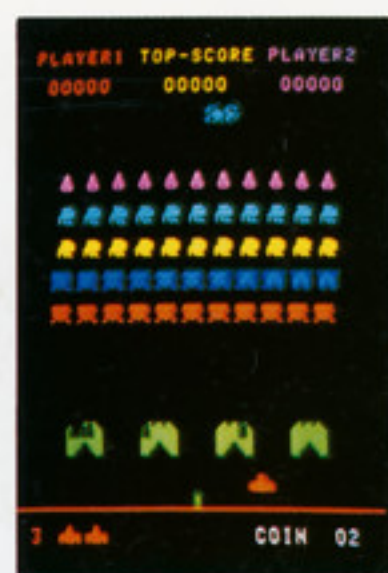
10代の読者の中には、〝インベーダー〟など過去の遺物(いぶつ)と、クールにとらえている者も多いと思うが、ブーム当時、小中学生だった我々の世代にとって、これほど懐かしく感慨深いものはない。当時、日本の娯楽を極めたといっても過言ではない、あのドリーミーな〝侵略者〟たちとの多感な出会いは、今でも鮮烈(せんれつ)な記憶として胸の奥に焼きついている。忘れることのできない存在。1つの文化であった。

今回のビジュアルを観賞して、感涙にむせぶ者。本屋で目を潤(うる)ませながら立ち読みしている者。皆、はるかなる過去の思いを馳(は)せていることだろう。

さて今回は端的にいってしま

HISTORY OF THE TV-GAMES

レインボウをやるように縦一列のインベーダーの中間のインベーダーを倒す。すると、そこに＊マークの誘爆弾が!?

最上段に位置するインベーダーはなかなか倒すことができない。まずは1発目を撃ち込んだ。

当たったが、インベーダーはさらに小さくなって狙い難くなっている。結局計4発当てないと完全には倒せない。

面クリアごとにUFOとの一騎討ち、いやこの面では3騎討ちだ。UFOは真ん中にヒットすると点が高い。

うひゃ～。4発撃ちこまないと倒せない最上段のインベーダーだけになった。移動速度も早いし、これはたいへんだ。

左から「ＩＰＭインベーダー」「パート２」の基板。コーヒーブレイクがある「パート３」も存在した。

豊栄「スペースストレンジャー」。基板は八千代電気製。あの「ジャンプバグ」の基板も八千代電気製だ。

通称〝減点インベーダー〟。トーチカを撃つと50点減点される。不愉快なだけのいやなフィーチャーだ。

「スペースストレンジャー」の特徴として、ＵＦＯが惜しみなく、ひっきりなしに出現する。

３００点ＵＦＯを獲得するための23発以後15発といった法則はない。撃ち落とした数で勝負だ。

えば、一種の“コピーインベーダー”特集なのだが、これだけ多くの種類のコピーが出回った背景を述べておこう。インベーダーブームの特質は、何といっても原価が不透明でも通用すること。すなわちそれは原価率がきわめて低く、利益率がきわめて高い、そんな夢の新世代ビジネスであったことだ。その過渡期にあって、一発サクセスを合言葉に大いなる野望を抱き、名乗りを上げるメーカーが続出したのは無理もなかった。

しかもオリジナル「スペースインベーダー」自体、個人のハンドメイドのような代物であり、技術的にもハード、ソフトとも未熟なもの。ゆえに多少のコンピュータ技術と資本さえあれば、たちまち一攫千金のサクセスドリームを実現できるのだ。そして、オリジナルよりも優れた完成度をもった機種も多数発表され、逆にイージーコンセプトによる粗悪品も作られたわけだが、それらを容認する理由もあった。オリジナル機の発注オーバーで、生産が追いつかなくなったのである。そのため定価60万円、原価10万円足らずのマシンに、さらにプレミアがついて100万、150万と天井知らず。こういった脳髄逆流の異常事態の中、コピー機の登場は、まさに業者にとって悲願かなったりであったというわけだった。新規開店のゲームセンターやゲームコーナーに全台、見慣れぬニューコピー機種が整然と並ぶ光景はまさに圧巻。そして数十台のマシンから流れる、数十奏のサウンド。当時、プレイした各機種によって、その場所、その情景までをも明確に思い出させる、想い出の起爆剤。我々にとってコピーインベーダーは、そんな貴重な存在なのである。

ブームの終焉

インベーダーブームは乱造生産も手伝って超飽和状態のまま、意外に早く終焉を迎える。ブーム後半に開店したオーナーは、莫大な借金を背負うことになった。しかし、ゲーム業界は、この時点から本格的なゲーム戦国時代へと突入することになる。

“インベーダー”により乱立した多数のメーカーが、インベーダーブームによって手にしたビッグマネーをもとに、今度はポスト・インベーダーを目指して、しのぎを削るホットなバトルを展開していくのである。

“インベーダー”以後、大半のメーカーは、自社の“インベーダー”の基板ときょう体をそのまま流用、もしくは一部の改造による基本的ソフトの交換のみを行った新しいゲームを発表していく。だが、そこは過渡期の強み販売形態はきょう体こみ、設定価格も“インベーダー”とほぼ同じであるにもかかわらず多数のヒット作品が登場。

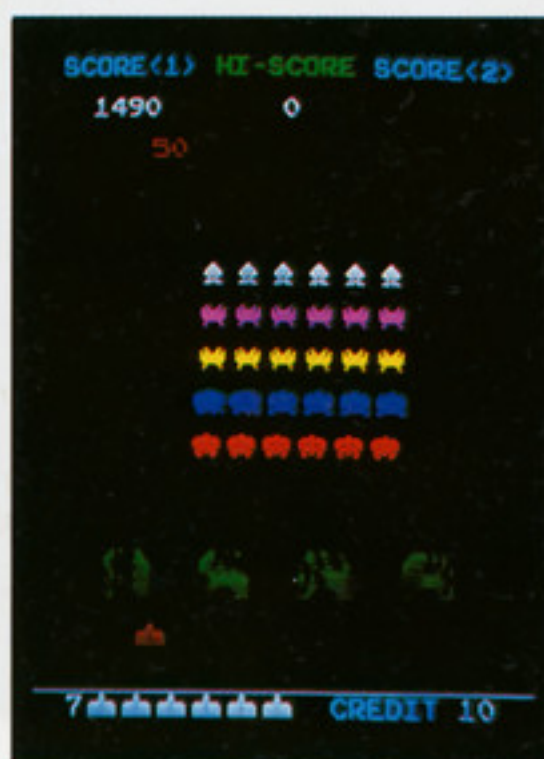
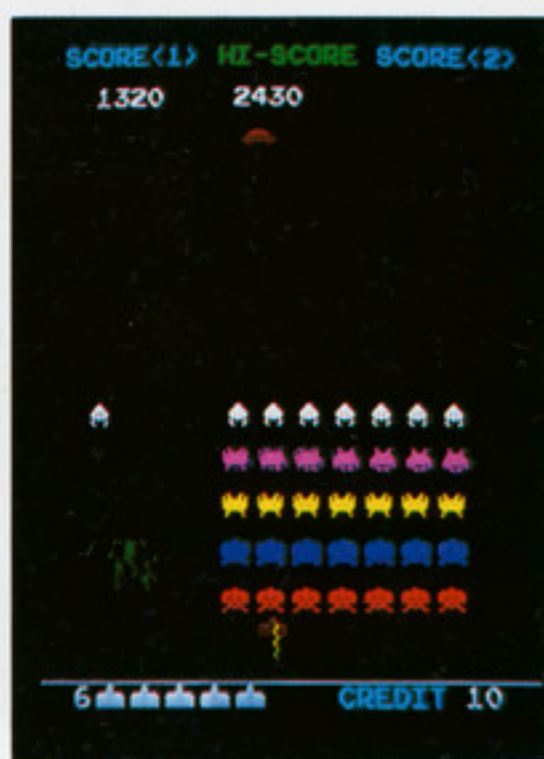
とりわけ、当時、企業力のパワーで優る二大巨頭のセガとタイトー系のインベーダー基板の改造機かつ後継機は、双方とも20種近くも発表され、ヒット作も多数輩出された。

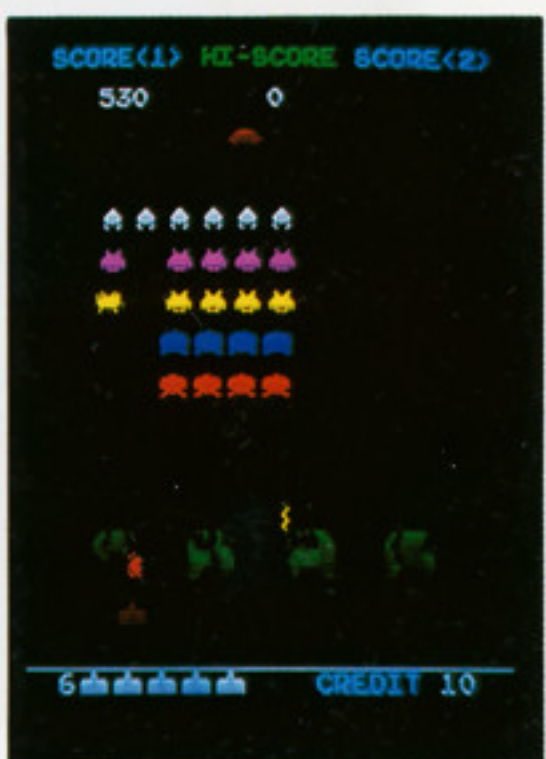
特筆すべき点は、セガ社のスペースアタック系の基板である。これは初のシステムボードであり、ＰＡＬ搭載のサブボードにより、ＲＯＭコピーのプロテクト対策にもなっていた。

基板自体の性能にも優れ、タイトー系のスペックと比較すると、固定カラー、固定７種音源のタイトー基板に対し、アトリビュートカラーによるキャラクター単位の８色カラー。音源は、各ゲームごとに高品位なオシレーターボード（音源ボード）を交換し、「ディープスキャン」のようなソナー音や、「カーニバル」のＢＧＭに代表される見事なサウンドを奏でた。

ＣＰＵも当時はコンピュータ業界のステータスであった。ザイログ社８ビットＣＰＵ、Ｚ80を採用し、処理速度においてもタイトー基板のインテル社8080ＣＰＵと大きく水を開けた。

あの名作「平安京エイリアン」の基板も、実はスペースアタック系の基板であったことは、知られ

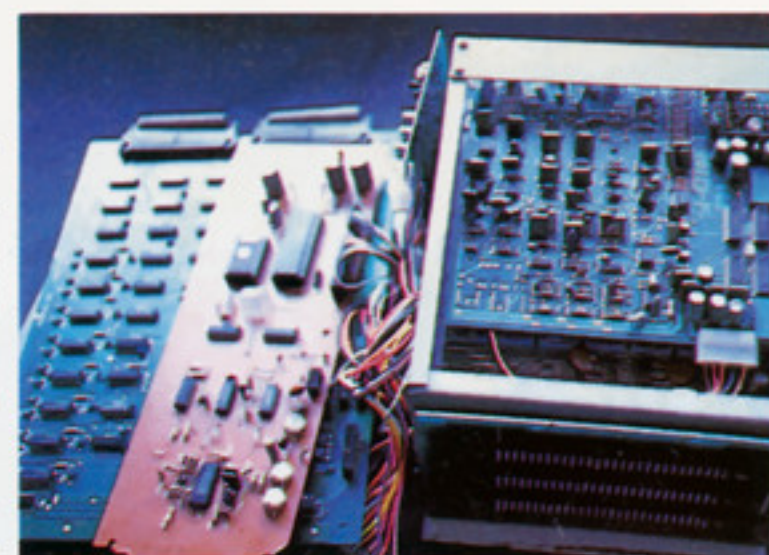
ＩＰＭ（現アイレム）の「ＩＰＭ」インベーダー」。一見するとタイトーのインベーダーそっくり。デモも同じだ。

ＵＦＯが一瞬顔を出しただけで、すぐに引っこんでしまう。“ちょろＵＦＯ”とよばれたＵＦＯがときたま出現する。

しっかり名古屋撃ちができる。ただ、インベーダーを倒したときの音が、安っぽいピン、ピンなのが情けない。

ボリュームにより、ゲーム全体の処理速度を可変できた。ソフトだけでなくハード技術も相当なもの。

アトリビュートカラー。トーチカを撃った爆発パターンがトーチカの緑色ではなく赤色をしている。

しかし、最後の1匹のインベーダーを倒すのは至難の技。すり抜けるようになかなか当たらない。くそ！

あいだ撃ちもご覧のとおり。UFOの真下で発射しても当たってしまう高速発射。とても気持ちがいい。

パート2ではビーム砲の発射する弾の速度が非常に速くなった。目を見張るほどの高速。

「スペースストレンジャーパート2」。減点するフィーチャーがなくなった。笑えるのは、トーチカ＝0点。

左「スペースフィーバー」、右「スペースファイター」上に見えるベーク基板がサウンドボード。

BINARY ANALYSIS

ざる事実である。
それでは以下に、各メーカーのインベーダー改造機種かつ、インベーダー後継機種をあげ、今回はこのへんで締めとしよう。次回からはこれらのゲームを次々に紹介していく。

インベーダー後継機種リスト

メーカー	機種
ユニバーサル	「コスミックモンスター」→「ギャラクシーウォーズ」
タイトー	「スペースインベーダー」→「ルナレスキュー」
データイースト	「スペースファイター」→「アストロファイター」
セガ	「スペースアタック」→「ヘッドオン」
コナミ	「スペースキング」→「スペースウォー」（カメレオンアーミー）
サン電子	「ギャラクシーフォース」→「第三惑星」
IPM（アイレム）	「IPMインベーダー」→「スカイシューター」
任天堂	「スペースフィーバー」→「シェリフ」
ニチブツ	「ムーンベース」→「ローリングクラッシュ」
豊栄（コアランド）	「スペースストレンジャー」→「スターフラッシュ」
大森電気	「シャトルインベーダー」→「スカイラブ」
SNK	「スペースインベーダー」（許諾）→「オズマウォーズ」
？	「インベーダーゲーム」→「ヘッドオンゲーム」など

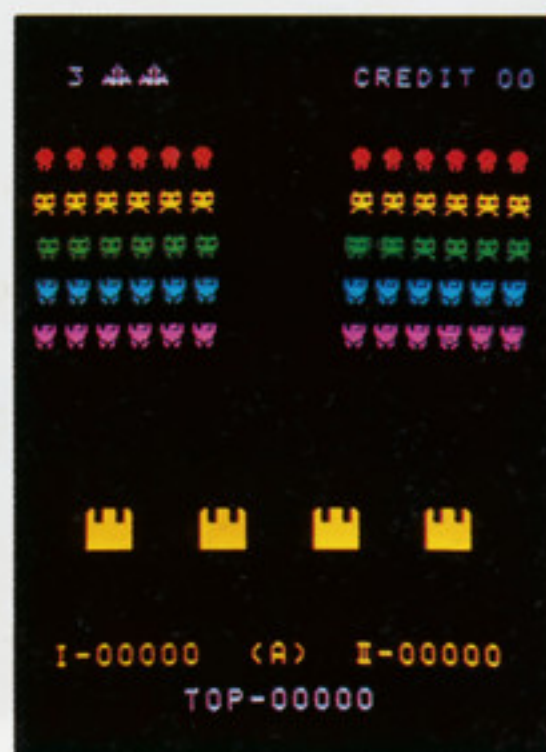
タイトー系インベーダーから派生したゲーム

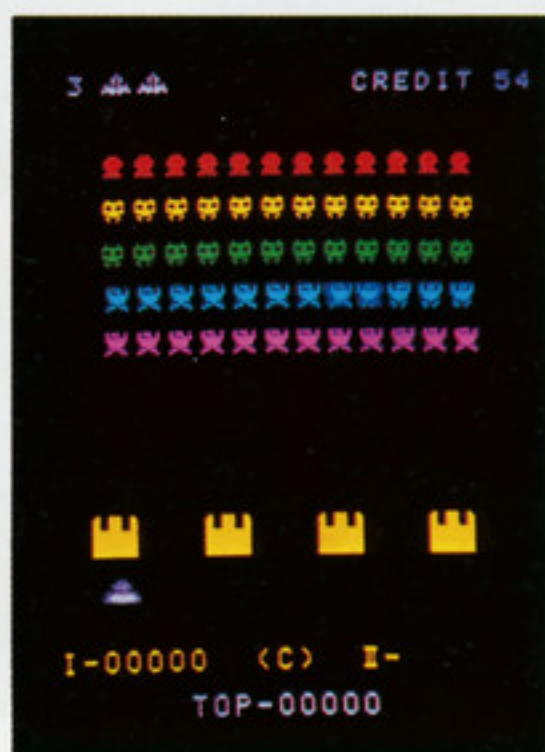
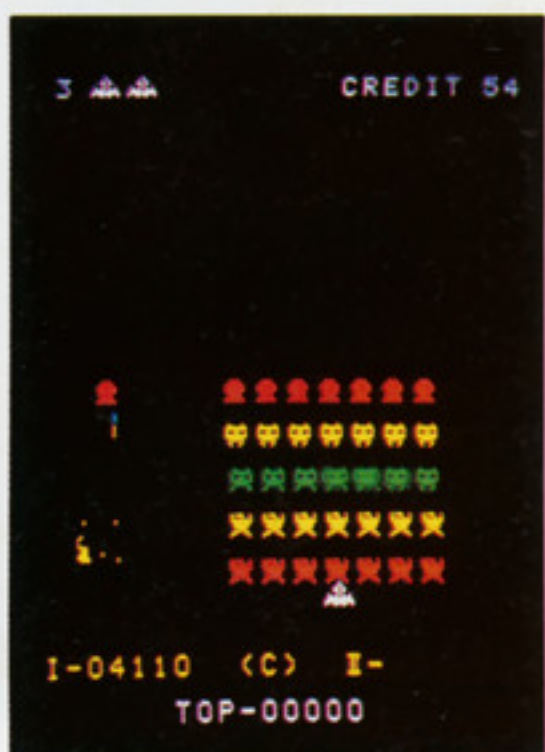
メーカー	ゲーム
ユニバーサル	「ギャラクシーウォーズ」
タイトー	「ルナレスキュー」
SNK	「オズマウォーズ」
コナミ	「スペースウォー」（カメレオンアーミー）
ジャトレ	「与作とドン平」
タイトー	「ブラックビートルズ」
？	「アドベンチャー」
ニチブツ	「ローリングクラッシュ」
タイトー	「スペースチェイサー」
タイトー	「バルーンボンバー」
タイトー	「ポラリス」
？	「ギャラクシー」
タイトー	「ルパン三世」
タイトー	「インディアンバトル」など

セガ系インベーダーから派生したゲーム

メーカー	ゲーム
セガ	「ヘッドオン」
セガ	「ヘッドオンパート2」
セガ	「ディープスキャン」
セガ	「カーハント」
セガ	「トランキライザーガン」
セガ	「N-SUB」
エキシディ	「ターグ」
セガ	「スペーストレック」
セガ	「カーニバル」
電気音響	「平安京エイリアン」
セガ	「侍」
セガ	「パルサー」など

HISTORY OF THE TV-GAMES

完成度の高い「スペースフィーバー」。3種類のゲームを選択し、楽しむことができた。

Aゲーム。左右からインベーダーが迫ってくる。難易度的にはもっとも難しい。プレイしていても爽快感はない。

Bゲーム。インベーダーが横1列ずつ出現する。画面端にくるとまた1列増える。スリリングなゲーム展開。

スタンダードなCゲーム。ほとんどのプレイヤーが、やはりCゲームを選択する。やりたいのは"インベーダー"！

名古屋撃ちも可能な「スペースフィーバー」。8035制御によるサウンドが当時素晴らしくイカシていた。

BEEP! GAME GEAR

「アーリエル」のマニュアルを読みながら、ふと思った。対戦モードでしか登場しない敵側のお姫さまのシャミルって、いったいどれくらいのユーザーが見たことがあるんだろうか。一度戦っているお姿を見たいものだ。

★ぎゅわんぶらあ自己中心派★ジョーモンタナフットボール★ひょっこりひょうたん島★エアリアルアサルト★

"BEEP! GAMEGEAR" FOR POTABLE VIDEO GAME PLAYERS

1992, MAY, 8TH

NEW SOFT REVIEW

ぎゅわんぶらあ自己中心派

MD版「ぎゅわん自己」とはちょっと違うぜ!!

ゲーム業界には「ロードランナー」や「倉庫番」、「アレスタ」というように、どう考えても全ゲーム機制覇を目論んでいるとしか思えないような超メジャーな作品がいくつか存在する。これらの超メジャーな作品群は、メガドラからファミコン、PCエンジン、はてはゲームボーイにまで移植され続け、ついには現行のゲーム機すべてで遊べるという状態にまでタイトルを増やす傾向がある……。ま、こういった現象は、それだけそのゲームがユーザーに支持されたからこそ。「ぎゅわん自己」も麻雀関係ではベストのデキです。

ぎゅわんぶらあ 自己中心派
PUSH START
(C) 1992 SEGA
KOUDANSYA・GAME ARTS
MASAYUKI KATAYAMA
YELLOW HORN

●セガ／6月12日発売／TAB／3,800円／2M

ゲームモードは3つ

指導者 あり・なし
ドボン あり・なし
一発賞 あり・なし
うま あり・なし
ツキ あり・なし
スタート

1人で遊ぶ場合はフリー対戦か勝ち抜き戦、人間どうしで遊ぶ場合はチーム対戦で。運というか"ツキ"などの特別ルールも設定ができるぞ。

フリー大戦モード
対戦相手を自由に選んで遊ぶことができるモード。通信ケーブルで、人間どうしで対戦することも可能。このへんが麻雀ゲームらしいところ。

勝ち抜き戦モード
一人プレイ専用のモードで、次々と登場する対戦相手と麻雀をして計12回戦を勝ち抜くというものだ。パスワードセーブ方式を採用している。

チーム対戦モード
通信ケーブルを使った2人プレイ専用モード。プレイヤーが24人のキャラからパートナーを選び、対戦終了時の合計点で勝敗を競い合うのだ。

場の流れによって、登場するキャラクターたちの表情が変わっていく。原作を読んでいればよりゲームを楽しむことができるようになるぞ。とにかくやってみて。

オープンモードにすれば、相手の配牌を見ながらプレイすることができる。キャラクターたちの打ちスジを研究しよう。

当然ながら役判定や得点計算は勝手にしてくれます。ちなみに勝ち抜き戦モードでは、半チャン終了時点で上位2人のうちに入れば次の試合に進むことが可能。

メンツは24人もいるぞ

G.G.版で登場するキャラクターは24人。なんと、メガドラ版よりも3人増えているのだ。どのキャラクターも原作のノリに忠実な、ヘンなヤツらばかり。特にメガドラ版よりも勝ちすぎの金蔵、バッドハンド、哭きのカバなどのイロモノ系が強化されているようだ。あ、よく考えりゃ「ぎゅわん自己」のキャラってみんなイロモノだったっけ……。

GAME EXPLANATION

麻雀ゲーマーのみなさま、長らくお待たせいたしました。パソコン版から産まれた麻雀ゲームの傑作、「ぎゅわんぶらあ自己中心派(以下、ぎゅわん自己)」がついにG.G.で登場。片山まさゆき原作のノリを生かした作りは今回も健在だ。G.G.版はメガドラ版よりも登場キャラクターが3人多い24人が用意されているのが特徴。もちろん対戦ケーブルを使えば人間どうしでも遊べるぞ。

〈評価ダイアモンド〉

G.G.版はメガドラ版の「麻雀道場」の移植とは違い、オリジナルのパソコン版に近いデキとなっているようだ。肝心のゲームのデキは、他の「ぎゅわん自己」シリーズとほぼ同じだと思っていい。つまり「よー、できとる!」のである。ただ、捨て牌がある程度増えると横にズリズリとスクロールして見えなくなってしまうのはちょっと見にくいかも。思考時間や操作性も合格レベルだった。

ONE POINT REVIEW

「ぎゅわん自己」の面白さは、麻雀ゲームのインチキさをキャラクターの個性として逆にうまくゲームに取り込んだことにある。だいたい"ツキ"なんて要素を認めた麻雀ゲームなんて、以前はなかった。本物指向ではなく、あくまで原作のめちゃくちゃなノリを受け継いだところが、ここまで人気を得た理由のひとつだ。G.G.で麻雀したい人におススメ。

NEW SOFT REVIEW

ジョー・モンタナ フットボール

アメリカンフットボールの入門者におススメだ

サンフランシスコ49'sを２度に渡ってスーパーボウル優勝に導いた天才ＱＢ、ジョー・モンタナの名前を冠したアメフトゲームがこれ。一昨年の試合中に起こった事故で現在は第一線を離れているものの、そのカリスマ性は今でもアメリカの代表するスターとして知られている。……とはいえ、アメフト自体はまだまだ日本では認知度の低いスポーツだと言えるだろう。ちなみにG. G.の担当ライターはモンタナといえば「どんなモンタナ」というヘンなダジャレを言う三菱のビデオのＣＦを思い出してしまうのだが……。

ゲームのでき自体はアメフトの本場であるアメリカ仕込みなので保証ずみ。しかし、あのダジャレって本人は意味を知ってて言ってるのだろうか。たぶん知らないと思うが。

©1991 SEGA

Joe Montana FOOTBALL™

●セガ／５月22日発売／ＳＰＴ／3,800円／２Ｍ

チームデータはNFL実在の28チームを用意!!

NFLというのは、全米のプロアメリカンフットボール組織のこと。NFLは現在アメリカンとナショナルの２大リーグに分かれている。当然ながら、この作品に登場する28チームはすべてNFLに加盟している。

コイントスもある

先攻権は本物どおりコイントスで決定するのだ。

★本場アメリカで作られたゲームだからデキもグー！

この「ジョー・モンタナ……」は、同名タイトルのメガドラ版と同じようにアメフトの本場、アメリカで制作された作品。もともとはマスターシステム版の作品だが、G. G.版でも本場の雰囲気をうまく再現している。頭脳プレイでタッチダウンを目指そう！

キックオフ開始直前。試合時間は１クォーター５分の計20分間で行う。

ＱＢからのロングパス！成功すれば一気にファーストダウンが取れるぞ。

ロングパス、失敗！インターセプトされると攻守が瞬時に入れ替わる。

奇襲作戦が成功し、一気に独走体勢に。こうなりゃロングゲインは確実。

ゴールライン手前の攻防。さーて、どんなフォーメーションで攻めようか。

試合報告。敵味方の総合獲得ヤード数などの情報がひとめでわかるのだ。

★多彩なフォーメションプレイもあり

アメフトの醍醐味の１つが、このフォーメーションプレイだ。初心者はモンタナの勧める〝Joe's play〟を選べばなんとかなるぞ。

DEFFENCE17種

OFENCE6種

★アメリカ魂を体で覚えろ

WIN！

勝てばわれらがアメリカの英雄、負ければブーイングの嵐。スーパースターへの道は結構ツライぜ。

LOST…

GAME EXPLANATION

昨年メガドラ版が発表され好評を博した「ジョー・モンタナ　フットボール」がG. G.版となって登場だ。画面レイアウトは上から見下ろした形のアップビューのままだが、フィールド表示部分は今年の１月に発表されたメガドラ版「ジョー・モンタナII　スポーツトークフットボール」と同じく縦から横へ変更された。ゲームモードは１人プレイ・２人対戦プレイが用意され、ゲームの難易度もビギナーからプロフェッショナルまでの３段階に分かれた初心者にも楽しめる親切設計となっている。また、プレイヤーはNFL実在の28のチームから好きなチームをプレイできるようになった。もちろんG. G.ユーザーはモンタナ擁するサンフランシスコで決まり！

〈評価ダイアモンド〉

項目	評価
操作性	3.5
ゲームバランス	3
AV面	3.5
持続性	4

アメフトというなじみの少ないスポーツなので絶対的な評価はつけられないが、ゲームとしては十分遊べるレベルにある。フォーメーションの設定などの細かい作り込みもしっかりしてるし、プレイヤー以外の選手の動きもいい（特にブロッカーの実直な働きぶりには涙モノ）。ただ、選手たちひとりひとりがかなり小さいので、ボールがスナップされた（攻撃が始まった）直後はどこに自分の選手がいるかがわかりにくい。また、パスがとにかくよく通るためにどうしてもランニングよりもパスプレイが中心の展開になりがちなのも残念だ。

ONE POINT REVIEW

じつは、正直言うとこのコーナーの担当ライターはアメフトのことをそんなに知らないのだ。フォーメーションがどうのこうのといったことを説明すると、たぶんシドロモドロになってしまうのがオチ。そこで今回は、シロートの目でこのゲームの印象を述べてみることにしよう。まず、何度か遊んでみて感じたのは、メガドラ版に比べるとかなり簡単になっているな、ということだ。理由はただひとつ、ロングパスがとにかくよく通るため。その代り敵のロングパスもバシバシ通るので、とにかく混戦になりがちである。たぶんこれはメガドラ版が本物のアメフトを正確にシミュレートしようとしているのに対し、G. G.版はゲーム性を第一に考えて作られているからだろう。ただ、「モンタナII」のような本格派を遊びこなせる人にとっては、物足りなく感じるのは確か。初心者にはG. G.版をお勧めしたい。

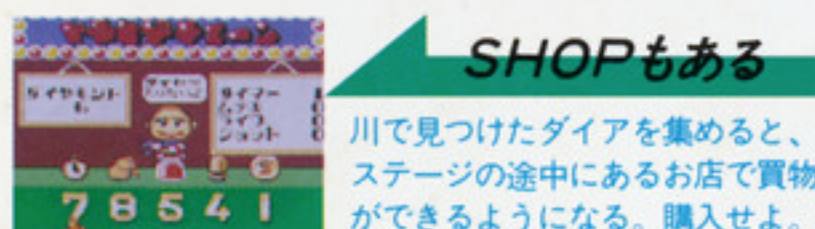
【G.G.HOTLINE】

以前このコーナーで「最近G・G・ソフトの発売本数が少なくなってきているけど、その裏ではセガもたくさんのソフトを開発しているからG・G・ユーザーはそれほど心配しなくてもいい」みたいな話をしたことがあると思う。実際、今月はG・G・ソフトの発売スケジュールにかなりのタイトル数が追加された。その新ラインナップはまず8月に「バットマンリターンズ」と「炎の闘球児　ドッジ弾平」、11月に「ベアナックル」、12月に「The GG忍2」、「GPライダー」と一挙に5本。9月と10月の発売スケジュールがまったく白紙の状態だが、多くのG・G・ユーザーが安心したに違いない（担当も）。

NEW SOFT REVIEW

ひょっこりひょうたん島

世界各地に飛んだひょうたん島の仲間を救え！

●セガ／5月22日発売予定／ACT／3,500円／1M

「ひょっこりひょうたん島」は1960年代中盤にNHKが放映していた名作人形劇。さすがにこのオリジナル版を見た人は少ないと思うが（BEメガの読者の大多数は"存在"すら知っていなかったんじゃない？）、つい最近衛星放送でリメイク作品が放映されたばかりだ。

全4面の大活劇！

STEGE1 南国

STAGE2 ナイル河

STAGE3 パナマ運河

STAGE4 アマゾン

STORYは絵本仕立て

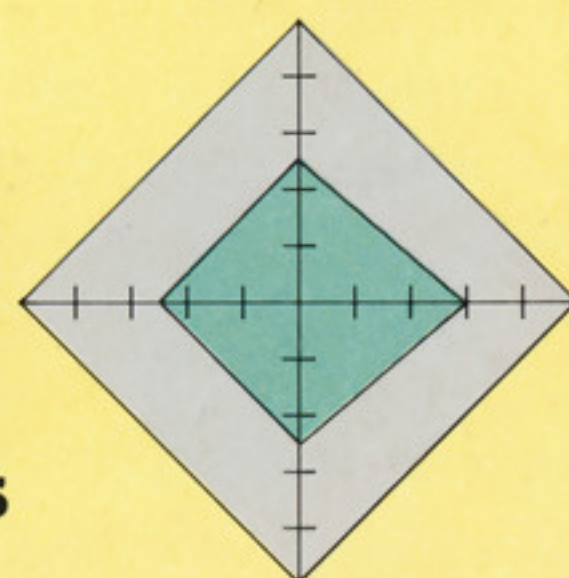
ストーリーはかなりブッ飛んでます。

SHOPもある

川で見つけたダイアを集めると、ステージの途中にあるお店で買物ができるようになる。購入せよ。

GAME EXPLANATION

いつものように平和に見えたひょうたん島。ある日、大人たちは火山の様子が少しおかしいことに気づいて調査に出かけて行きました。と、そのときです！　火山が爆発し、大人たちはどこかに飛ばされてしまったのでした。トラヒゲとハカセは彼らを救えるのでしょうか？

〈評価ダイアモンド〉

操作性 2.5
ゲームバランス 2.5
AV面 3
持続性 2.5

後半になるほど微妙な操作が要求されるくせに、自機の操作は難しかった。また、4ステージしかないのですぐ終わる。後半ステージの制限時間もシビアすぎでは？

ONE POINT REVIEW

こ、これは懐かしい！　その昔、「リバーパトロール」という名作ゲームがあったことを読者の何人が知っているのだろうか？　この「ひょっこり…」は、そのゲームのリバイバル作品なのだ。独特の味はあるけど、かなり古くさいゲームという印象あり。

NEW SOFT REVIEW

エアリアルアサルト

正統派横スクロールシューティングの王道的作品

●セガ／6月5日発売／SHT／3,500円／1M

この「エアリアル……」も、「ジョー・モンタナ……」と同じくマスターシステムからG.G.用にリメイクした作品。実際にはボスキャラの変更、パワーアップシステムの簡略化、2P対戦プレイなどの新しいフィーチャーが追加された。海外版をもっている人はその違いを比べてみるのも面白いのでは？

ステージ1は海上での戦い。今のうちにガンガンパワーアップしてしまおう。

夕やけ空がまぶしいステージ2。ステージの最後はCB-53爆撃機との戦いが。

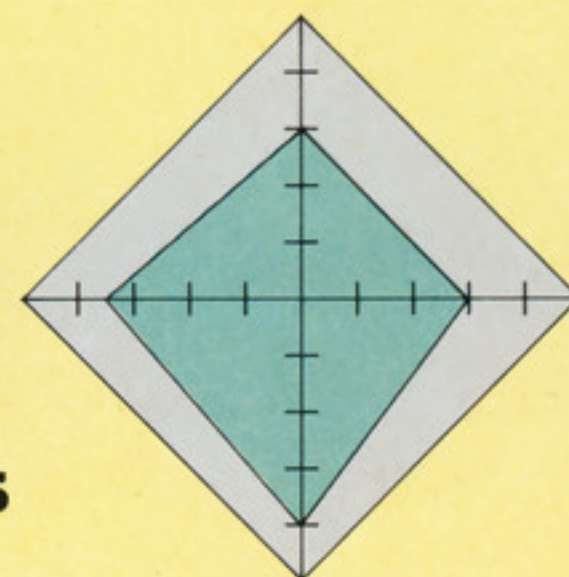
ステージ3は洞窟内部が舞台。自機に体当りを仕掛けてくる敵が登場してくる。

POWER UPが気持ちイイ～

パワーアップは6段階。アイテムを取り続ければ、自機の武器も変化していくって寸法だ。

GAME EXPLANATION

1999年、銀河のテロリスト"N.A.C."は最終兵器「EL」をついに開発、地球を襲い始めた。地球のオゾン層を破壊する「EL」のレーザー砲を破壊しなければ、人類に未来はない……。全4面からなる横スクロールタイプのシューティングゲーム。派手なパワーアップが売り。

〈評価ダイアモンド〉

操作性 3
ゲームバランス 3.5
AV面 3
持続性 4

単純なゲームだけど、全体のゲームバランスがとれているのでそれなりに遊べる。ミッション3あたりから急に難しくなり、ゲーマー魂を熱くさせてくれるだろう。

ONE POINT REVIEW

メガドラ版のシューティングに比べると、内容は確かに……である。が、G.G.用のゲームとして考えればデキはかなりいい。一言でいえば横スクロールに変更された「アレスタ」、とでも言えばいいだろうか。ミッション数も4つだけなのはさびしいが。

BEメガ読者プレゼント 1992年6月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。表に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、6月8日（当日消印有効）です。当選者の発表は、本誌8月号の「びーぷるランド」で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。
（TEL 03-5488-1317）

表紙リフレッシュ記念・特別プレゼント WONDER MEGA

本誌も表紙を一新、ますます好調なメガドライブともども応援してほしい。今回は特別プレゼントとして応募してくれたすべての人のなかから抽選で1名様に「WONDER MEGA」をプレゼントするぞ。

提供：日本ビクター

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1992年5月末日までに発売されたメガドライブソフト（CDを含む）あるいはゲームギアソフトに限ります。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入したものは、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。

3 「アイル・ロード」ポスター

10名

美樹本晴彦キャラがイカス「アイル・ロード」のポスターだ。

非売品／提供：ウルフ・チーム

4 マイクロワールド・マグカップ

5名

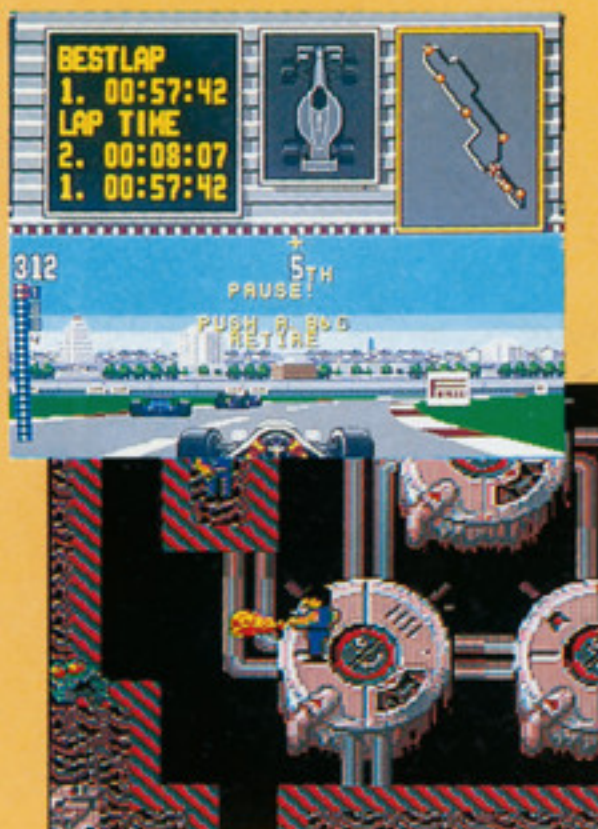
マイクロワールドからまたまたプレゼント。今回はオシャレなマグカップを。

非売品／提供：マイクロワールド

5 ソニック下敷き＋「シャイニング・フォース」ステッカー

20名

白地にソニックが映える！ セガの顔ソニック下敷き（したじ）とカッコイイ「シャイニング・フォース」のステッカーをセットでプレゼント。

非売品／提供：ソニック

INFORMATION

今回は岡山県の馬屋原義正君から届いたお便りを紹介したい。「僕の高校の同級生にメガドライブを知らないやつが結構いる。スーファミのユーザーは増えているのに、そのせいでソフトの貸し借りができない。こういった状況が改善されるようお互いがんばりましょう」。本誌ももっと多くの人にMDを知ってもらうために表紙を変え、がんばるつもりだ。次号は「LUNAR」大特集号。

次号は 6月8日(月) 発売です。

質問テレフォン

03・5488・1317

月曜日〜金曜日の午後4時から6時
※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
【資格】（ライター希望者）18歳以上の東京近効在住で、ある程度文章力のある人。
（編集雑用希望者）体力に自信のある人。
【応募要項】 ゲームに関する感想や批評（テーマ自由）を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
近藤 裕
●編集スタッフ
西村 亨
竹谷浩治
三枝昭太
石坂英作

大内めぐみ
錦織 正
（スタジオハード）
中島泰司
佐々木博行
梅岡 昇
（ワークハウス）
田中 茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
藤原紀幸
河原 徹
（ZERO）
吉岡聖乃
鈴木 剛（MUSE HOUSE）
藤森英明
野安幸男
（ターニングポインツ）
Special Thanks:
MEGA PLAY(U.S.A)
TILT CONSOLES (France)
MEGA FORCE(France)
SEGA FORCE(England)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
吉田 滋
●編集協力
折原光治
青山ようこ
梶原 智
小林 仁
戸塚義一
鈴木智由
櫛田理子
渋谷洋一
金井 修
永田洋子
石渡健太
●レイアウト
渡辺 縁
ギャングランド
村田雅英
蝦名文伸
星 涼二
大橋広史
黒川浩二
水野康子（Y2）
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
山内 真
八重樫彩蔵
吉村勇子
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

MEGA DRIVE

歴史の足音が忍び寄る。。。。。。

あの英雄"シーザー"が再び目を覚ます。君をヒーローにする映像と音楽、そして野望、
栄光、歴史が織りなすスペクタクル巨篇! 本格リアルタイム・ウォー・シミュレーション、
前作を遥かに超え、ここに登場!!

●クォータービュー画面
斜め上から見たマップでは戦闘シーンや、砦の建つ様子、地形の様子など、より立体的にリアルさを表現しています。

●可変ウインドゥシステム
普段よく使うウインドゥは画面に開いておき、あまり見ないウインドゥは閉じておくこともできます。これにより、最も見やすい画面レイアウトを創り出して、プレイすることができます。

●リアルタイム対戦モード
2人同時対戦が楽しめるモードです。画面が左右に分割され、左側(赤)が1P、右側(青)が2Pのゲーム画面になります。

AMBITION OF CAESAR II

シーザーの野望II

— お詫び —
4月発売とお知らせしてきました「AMBITION OF CAESAR II—シーザーの野望II」ですが、諸事情により発売日が再度変更となりました。お待ちかねのユーザーの皆様、申し訳ありませんが、いましばらくお待ち下さいませ。

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

今、堂々の凱旋!!

5月末発売予定!!

定価8,800円(税別)

株式会社マイクロネット
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ムラカミBLD.3F TEL：(011)-561-1370

World of Technology
Tecno Soft

ーズ最新作ついに登場！

絶賛の嵐を巻き起こしたスーパーSTG「サンダーフォースIII」から2年
大容量8メガROMを得て、更にハイパワーSTGとして生まれ変わる。

- 2部構成シナリオによる壮大なゲーム展開。
- 強力なアイテム群を満載、シリーズ最強NEWウェポンも登場！
- 迫力ある大画面、上下自由スクロールモードを新搭載。
- 華麗なグラフィックによる衝撃の多重スクロール・シーン！
- 全ステージを多彩に演出するクリアなサウンド
  更にステレオ対応の効果音もクオリティアップ！

限定プレス 5,000枚

サンダーフォースIV スペシャルダイジェスト
THUNDER FORCE IV
Special Digest
Tecno Soft

シングルCDの御案内

オリジナル8cmCD「サンダーフォースIV スペシャルダイジェスト」
ゲームにさきがけ限定販売。

サンダーフォースIVのゲームシーンを熱く演じる大迫力サウンド／アレンジバージョン1曲を含む全6曲を収録／ソフトの発売まで待てない君は、今すぐ申し込もう！

CDをご希望の方は、①住所②氏名③年齢④職業(学年)⑤電話番号⑥CDの枚数を明記し、CD1枚につき郵便局の定額小為替1,000円分(消費税、送料込)を同封して、当社へお送りください。尚、商品は'92年5月より受付順に発送予定です。

【宛先】
〒857 佐世保市福石町4-14
㈱テクノソフト
「TF4ダイジェストCD」係

ただいま、予約受付中です！

Gal's Club

- 開発中のバージョンにつき、製品版とは多少内容が異なる場合がありますので、ご了承ください。
- 限定製造ですので、7月以降は当社へ在庫の確認をされてからお申し込みください。

- 6月7日(日曜)幕張メッセ「東京おもちゃショー」に出展。　ブース＃708で サンダーフォースIVほか初公開。
- 当日は先着100名様に上記8cm CDをプレゼント。各種イベントも用意して皆様のご来場をお待ちしています。

GAME GEAR ゲームギア

のん気で平和なひょうたん島が、なんだかちかごろオカシイぞ?!

ひょっこりひょうたん島

ゲームギア専用ゲームソフト
ひょうたん島の大航海
アクションゲーム
3,500円(予価)
©1992 SEGA
©井上ひさし/山元護久・ひとみ座・NEP

ひょうたん島の山が、とつぜん大ばくはつ!
はるか彼方に飛ばされたみんなをさがしに、波間に浮かぶひょうたん島の大航海のはじまりだ!

5月22日発売予定

じしんですゾ!

ゲームギアはイキがいいヨ!!

生きたまま伝説の英雄となっているフットボール史上最強のクォーターバック"ジョー モンタナ"――彼の放つ奇跡のパスが今、ゲームギアのフィールドを走る!

奇跡を呼ぶ男 ジョー・モンタナ

5月22日発売予定

Joe Montana FOOTBALL™

ゲームギア専用ゲームソフト ジョー モンタナフットボール ©1992 SEGA
スポーツゲーム 価格未定

いつでもどこでもゲームギア!

ゲームギア本体 19,800円
ゲームギア専用TVチューナーパック別売 12,800円
◆画面は、ハメコミ合成写真です。
◆ゲームギアソフトは、ゲームギア専用のゲームソフトです。

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068(お客様サービスセンター)

BEEP! メガドライブ
1992 JUNE 6月号
1992年6月1日発行(毎月1回1日発行)第8巻6号通巻90号
発行人・孫正義 編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル 電話 営業03・5488・1360 編集03・5488・1253
定価480円(本体466円)